セガサターン緊急情報満載！ 月2回刊決定、次号は11月24日発売！

平成2年6月16日第三種郵便物認可
1995年12月1日発行
（毎月1回1日発行）
第11巻12号通巻132号
SOFT BANK

SEGA SATURN

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

NEXT GENERATION SEGAGAME MAGAZINE

540YEN

次号で新創刊!!

12月号 DECEMBER 1995

特報！
- セガラリー・チャンピオンシップ
- バーチャコップ
- X-MEN
- ヴァンパイア ハンター
- ザ・キング・オブ・ファイターズ95
- 餓狼伝説3
- 闘神伝S
- エアーズアドベンチャー
- サクラ大戦
- ゲボッカーズ

緊急スクープ！
サターン版バーチャファイター2、"2.1"に対応決定！

特集
'95セガサターンマガジングランプリ前夜祭
全国150万人ユーザーが選ぶ、'95ベストサターンソフトは!?

AM3研Rush!!
電脳戦機バーチャロン
早くもサターン移植決定!?

セガサターン最新ソフト満載！
- 真・女神転生 デビルサマナー
- ガーディアンヒーローズ
- ドラゴン・フォース
- ドラゴンボールZ 真武闘伝
- 機動戦士ガンダム
- ダライアス外伝
- 北斗の拳
- Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！
- QUOVADIS

セガサターンCOMPLETE GUIDE!
- ワールド アドバンスド大戦略
- プリンセスメーカー2
- X JAPAN
- キング・オブ・ボクシング

11月24日から月2回刊決定！
第2、第4金曜日発売!!

SEGA

Virtua Fighter™

CG Portrait series

第2弾 Vol.3 結城晶／Vol.4 パイ・チェン
11月17日 同時発売予定 各1,280円

Coming Soon!

「バーチャファイター3」を制作中のデザインチームによる
新規制作のオリジナルCG集

●

「バーチャファイター2」イメージヴォーカルアルバム
「Dancing Shadows」からのシングルカット＆カラオケを収録

●

他のバーチャファイターのキャラクターの
CGポートレートも続々登場、応募券を5枚集めてデュラルをもらおう

Vol.3 Akira Yuki

収録曲：夏の嵐

Vol.4 Pai Chan

収録曲：Oh, My Shinin' Star

抽選で50,000名様に「デュラル」プレゼント！

「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」のパッケージ帯に付いている応募券5枚（5キャラクター）を一口として同梱の専用応募ハガキに必要事項を記入の上お送りください。　抽選で50,000名様にバーチャファイターCGポートレート「デュラル」をプレゼント。

締め切り：'96年2月29日（当日消印有効）
※発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。
なお、景品の発送は '96年3月末日からになります。

AM R&D DEPT. #2

VIRTUA FIGHTER 2 を飾る ヒーロー達が続々登場！

※ソフトにはすべてイメージヴォーカルサウンド＆カラオケを収録。定価 各1,280円

Vol.1 Sarah	Vol.2 Jacky	Vol.5 Wolf	Vol.6 Lau	Vol.7 Shun	Vol.8 Lion	Vol.9 Kage	Vol.10 Jeffry
Dancing Shadow	Believe In Love	CHAIN REACTION	金色の雨	胃袋の夢	Winner or Loser	誰も知らない	あの波を越えて
好評発売中	好評発売中	12.8 発売予定	12.8 発売予定	1.12 発売予定	1.12 発売予定	2.9 発売予定	2.9 発売予定

株式会社セガ・エンタープライゼス　〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間 月～金 10:00～17:00（祝祭日除く）

SEGA SATURN

ばくばくアニマル

BAKU BAKU ANIMAL

世界飼育係選手権

3Dキャラが動きまくる！落ち物パズルの新機軸!!

新発売 4,800円（パズル）

もはや理屈抜き！
遊んでわかる、ひと味違うプレイ感覚。
次々落ちるエサブロックを動物キャラに食べさせて、さあ攻撃。
1P VS CPU、1P VS 2P、乱入モードと、
3種類のプレイモードで、きみもゲームに食いつこう！
これは痛快・対戦パズルゲームだ！

ST-V FOR SEGASATURN

水滸演武

見よ！他を寄せ付けない
本場の武術！これが水滸伝だ！

好評発売中 5,800円
（格闘アクション）

ST-V FOR SEGASATURN

DUEL

ゴールデンアックス ザ・デュエル

セガが誇る名作アクションが
対戦格闘ゲームにパワーアップ！

好評発売中 5,800円
（格闘アクション）

ST-V FOR SEGASATURN

すごいソフトは、セガサターンから

SEGA SATURN

セガサターン 好評発売中

●表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

セガサターンが としまえん に乗り込んだ

ペアで
2万名様
ご招待!

●サターン250台で超新作ソフト、先取り遊び放題。
●25面マルチスクリーンで、サターン版「バーチャファイター2」ゲーム大会。
●アーケードコーナーで、「ファイティングバイパーズ」金網デスマッチ。
●メインステージで、各ソフトメーカーの新作紹介や開発秘話、トークショーなど盛りだくさん。

サターン発売一周年記念イベント

娯楽の殿堂対決

としまえん VS SEGA SATURN™

11月23日㊗・24日㊎・25日㊏

会場：としまえん内特設セガサターン館 入場無料（ただし予約招待券が必要です。）

今すぐ、往復ハガキでご応募ください。

応募の締切は11月15日(水)

［予約招待券応募の方法］往復ハガキの往信用ウラ面に ①希望日（11月23･24･25日の中から1日を選んでください。）②希望時間帯（下記のA･B･Cの中から①で選んだ希望日の第1希望時間帯と第2希望時間帯を選んでください。）③住所 ④氏名 ⑤学年または職業 ⑥電話番号をご記入ください。［時間帯 A…10:30～12:30 B…13:00～15:00 C…15:30～17:30］

~記入例~

返信用（表面）
□ □□□-□□
（返信用）
あなたの住所
あなたの氏名

送信用（裏面）
～希望日～
11月24日
～希望時間帯～
第1希望…B
第2希望…C
●あなたの住所
●あなたの氏名
●学年または職業
●あなたの電話番号

●返信用ハガキのオモテ面（あて先欄）にも、あなたの住所、氏名を必ずご記入ください。
※記入なき場合は無効となります。［宛先］〒164 東京都中野郵便局留「としまえんVSセガサターン」係

［予約招待券の発送］●返信用ハガキに、招待日時を記載し、「予約招待券」として返送いたします。「予約招待券」1枚につき、2名様まで入場できます。●小学3年生以下の方は、保護者の同伴が必要です。
●応募者が多数の場合は、厳選なる抽選のうえ、当選者を決定させていただきます。
●としまえんの入園とセガサターン館の入場は無料ですが、としまえん内の遊戯施設等は有料です。●会場の混雑状況により、入場制限を行う場合があります。●としまえんへの入園に関して、近隣住民の方々へ迷惑をおかけしないために、前日以前および前夜からとしまえん入り口周辺にてお待ちいただくことを禁止いたします。●会場にて係員の指示および注意事項に従わず生じた事故については、主催者および運営主体は一切責任を負いません。●［イベントに関するお問い合わせ先］03-3240-7644 受付時間 月～金 10:00～17:00（除く祝祭日）

SEGA™ 株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012235 受付時間月～金 10:00～17:00（除く祝祭日）

SEGASATURN

バーチャコップ

VIRTUA COP

11月24日
発売予定
[シューティング]
バーチャガン
同梱セット 7,800円
(バーチャガン1丁付)
●バーチャコップ単品 5,800円
●別売バーチャガン 2,900円

バーチャガン
ブラックボディの本格派!!

撃たれる前に撃て!!!

最もリアルで最も爽快!
世界初の3DCGガンシューティング
いよいよセガサターンに登場!!

射撃練習ができるトレーニングモードでは、2P対戦も可能に。テクスチャーマッピングの美しい画面と、息もつかせぬテンポの展開でゲームを超えた臨場感が君に迫る!!

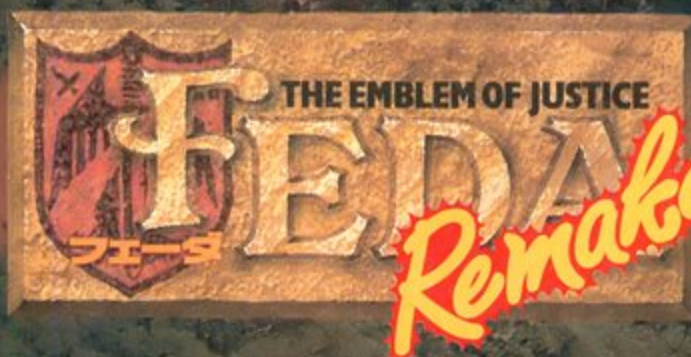
すごいソフトは、セガサターンから
SEGASATURN
セガサターン 好評発売中

AM R&D DEPT.#2

※表示価格は消費税抜きの標準小売価格です。

SEGASATURN

シミュレーションRPG

THE EMBLEM OF JUSTICE FEDA フェーダ Remake!

全ては「治安執行」という名を借りた、バド村の虐殺が始まりだった。

帝国軍に背いた脱走兵ブライアン・ステルバートに明日はあるのか

Cargo Dragon-Type1
Troop carrier/assault type

Dimensions: Span 45m
; length(thrust line horizontal)75m
; height 8m
Weight: 6,800kg
Performance: Max speed 280km/h
; ceiling 22,000km
Pilot: 2
Armament: Sonic blaster, Laser cannon, Flame gun, Flare bomb, Freeze bomb, Deadend weapon

Cargo Dragon-Type2
Troop carrier

Dimensions: Span 65m;
length(thrust line horizontal)108m
; height 10m
Weight: 7,200kg
Performance: Max speed 190km/h
; ceiling 36,000km
Pilot: 3
Capacity of carrier: 20
Armament: Sonic blaster

Remake! ONE

フルアニメーション・ムービー化されたオープニングとエンディング。
ドラマチックにアニメーションする主要イベント。

Remake! TWO

やあっ!

オリジナル構想に基づき、強力に追加された
新たなキャラクター
新たな必殺技

あの「フェーダ」がパワーアップして帰ってきた

Remake! THREE

声優をムービーとアニメーションで、ふんだんにフィーチャー

林延年／郷里大輔／緑川光／三田ゆう子／鶴ひろみ
屋良有作／銀河万丈／皆口裕子
丹下桜／池水通洋／八奈見乗児（以上青二プロ）
小森まなみ（特別出演）

やのまん提供

フェーダリメイクの情報が聞ける!

MAMIのRADIかるコミュニケーション

東海ラジオ	日曜	21：30〜22：00
ラジオ大阪	日曜	24：00〜24：30
九州朝日放送	日曜	24：35〜25：05
STVラジオ	日曜	25：00〜25：30

TV GAME RADIONS DJ／内藤寛

TBS	日曜	25：00〜25：30
ラジオ大阪	土曜	24：30〜25：00

近日発売!!
価格未定

YANOMAN ゲーム・エンターテインメント革命宣言
(株)やのまん ゲームソフト事業部
〒130 東京都墨田区本所4-19-3

SEGA SATURN

27人の超戦士が、真の戦場でキミを待つ!!

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間]月～金曜日(除く祝日)10～16時

電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

●東京23区以上の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。

これまで悟空を始めたくさんの戦士たちが、幾多のバトルを繰り広げて来た…。
ある者はただ純粋に強くなることだけを追い求めた…。
また、ある者は戦士の“誇り”を護るために戦場に赴いた…。
戦士たちは闘いの答えをその戦場に見いだすことはできたのだろうか……？
そして今、新たな戦場が超戦士たちを待ち受ける！
この闘いの“真”の答えを導くのはキミ自身しかいない!!

武闘伝シリーズではおなじみの『デュアルスクリーン』を採用！さらに４方向にアングルが切り替わる『バックグラウンド・チェンジシステム』も新たに導入!!

誰もが楽しめるバトル設定で、ビギナーからエキスパートまでが大興奮！『勝ち抜き』『フリー対戦』『団体戦』でゲームモードも多彩になったぞ！

11月17日発売予定!!

DRAGON BALL Z
ドラゴンボール
真武闘伝

対戦格闘アクションゲーム

CD-ROM　¥6,800（予価）（税別）

新登場の「Mr.サターンモード」！頭脳（？）を使ってゼニーを稼げ!!でも、最後の武器は祈るだけ!?

白熱する武舞台！「天下一武道会」を制するのは誰だ!?

株式会社バンダイ
マルチメディア事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI

KONAMI

この連鎖は、ズバリあなたを熱くするでしょう!!（丸尾）

怒涛の連鎖で一発逆転！そんな醍醐味とユカイなキャラで人気沸騰の対戦落ちゲー「ぱずるだま」。サターン版は「ちびまる子ちゃん」が登場だ！アニメと同じ豪華声優陣、楽しいリアクション、そして興奮の頭脳ゲームは、ズバリ、あなたを熱くするでしょう。

ちびまる子ちゃんの 対戦ぱずるだま™

※画面は開発中のものです。

セガサターン版ソフト 12月8日発売 メーカー希望小売価格 5,800円（税別）

GET THE SOFT コナミ セガサターン用ソフト ゲット・ザ・ソフトキャンペーン実施中！

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区西天満4-15-10
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
最新情報は コナミテレホンサービス

KONAMI

学校とか、青春とか、恋愛とか ――

大ヒット恋愛シミュレーション、セガサターン登場。
セガサターン版ソフト '96年春発売予定 価格未定

ときめきメモリアル forever with you™

※画面はプレイステーション版（開発中）のものです。

ただいま絶賛発売中！人気抜群4タイトル!!

「ツインビーヤッホー！」
「出たな!! ツインビー」の
豪華デラックスパック！

出たなツインビー® ヤッホー! DELUXE PACK

絶賛発売中 5,800円

機能充実、白熱の対局、
本格将棋ここに極まる。

永世名人

永世名人®

絶賛発売中 5,300円

パワプロがプロ野球ゲームを
ここまで おもしろくした！

実況パワフルプロ野球'95 開幕版™

東京ドーム公認／
（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用

絶賛発売中 5,800円

「極パロ」「パロディウスだ！」
夢のカップリング。

極上パロディウスだ! DELUXE PACK™

絶賛発売中 5,800円

SEGASATURN™

※価格は全てメーカー希望小売価格、税別です。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

スクラッチカードで
コナミ・セガサターン用ソフトを当てよう！
キャンペーン期間：平成7年5月19日～平成8年3月31日（当日消印有効）

- 金賞 1枚で、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銀賞 2枚そろえば、お好きなコナミ・セガサターン用ソフトを1本プレゼント。
- 銅賞 2枚そろえば、コナミ・セガサターングッズプレゼントに応募できます。

（コナミ・セガサターングッズは毎月抽選で500名様に当たります。なお当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。）

関東 東京 03(3436)2277　北海道 札幌 011(241)4900　北陸 新潟 025(229)1141　九州 福岡 092(715)8200　大牟田 0944(55)4444
関西 大阪 06(360)2626　東北 秋田 0188(24)7000　四国 松山 0899(33)3399　志布志 0994(72)0606　鹿児島 0994(44)3977
毎月第2・4月曜 内容一新!!

SEGA SATURN™

輪をかけて通

ぷよ

サターンぷよ通買って、ぷよサターンもらっちゃおう！

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で、期間限定毎月100名様にぷよサターンをプレゼント！詳しくはSSぷよ通の取扱説明書を読んでね。

好評

株式会社

震撼させる。

RIVERHILL SOFT

待望の本格ミステリーアドベンチャーゲームが、ついにセガサターンに登場。
セガサターンのスペックの限界に挑む、高品質の映像と音が作り出す舞台の中で、
プレイヤーは謎に満ちた連続殺人事件を追う刑事となり、シカゴの街をゆく。
捜査を進めるほど深まる謎。相次いであらわれる疑惑に満ちた人々、そして情報……。
限られた時間の中で、膨大な証拠と状況のジグソーパズルを解き明かし、
果たして、真犯人を追いつめることができるだろうか。

◈2カ月半のシカゴ＆ハリウッドロケによる総延長100分の実写ムービー
◈実力派ハリウッド俳優ら総勢29名の登場人物、全17カ所の捜査地点
◈ゲーム専用に撮影、デジタル処理されたハイクオリティ映像
◈映画レベルの豪華声優陣による、日本語吹き替えナレーション

リバー・ノース
ホワイト・クリニック
ミシガン・ジャーナル
アーバン・モデル
スポーツ・ドリーマー

特報
全国ショップ店頭で、「ブルー・シカゴ・ブルース」
についてくわしくわかる豪華パンフレット
「ブルー・シカゴ・ブルース 捜査ガイド・限定版」
がもらえる！

ハート家
電話
事件の手がかり
アンジーの写真
キャサリンの写真
移動

セガサターン専用ソフト
好評発売中
CD-ROM 2枚組
7,800円(税別)

SEGA SATURN™

SEGASATURN

セガサターン専用ソフト

みんな〜、ニューヨークへ行きたいか〜!!

史上最大のクイズ番組
「アメリカ横断ウルトラクイズ」が
サターンで復活!!

アメリカ横断ウルトラクイズは、10,000問以上という史上最大数のクイズに挑戦し、人間の知力、体力の限界を試す超大型クイズゲームです。ウルトラドーム、成田空港、そしてアメリカ各地の有名都市の名所、旧跡を舞台に繰り広げられる過酷なクイズゲームの数々を乗り越えて、自由の女神の待つニューヨークまで向かいます。はたして「アナタ」は25,000人を越す参加者の頂点に立つことができるでしょうか?

NTVの福澤朗
アナウンサーが
司会進行!

収録問題数
約10,000問!

全問題が
音声により出題!

贅沢な
全5コーナー
構成

1 チャレンジ・ザ・ウルトラクイズ
12のチェックポイントを勝ち抜き、クイズ王を目指そう!

2 ウルトラクイズバトル
最高4人で、知力・体力・時の運を競おう!

3 チェックポイント・トレーニング
好きなチェックポイントを思う存分楽しもう!

4 ウルトラクイズ・トライアル
自分の実力をじっくり試そう!

5 ウルトラクイズ・データ
TVの第1〜16回大会のデータを研究しよう!

好評発売中!
¥5,800(税抜)

アメリカ横断ウルトラクイズ

Victor

THE KING OF

BOXING

キング・オブ・ボクシング

伝説のボクサーとなれ!

サターン初のポリゴンボクシングゲームが登場！
ポリゴンならではの滑らかな動きと自由な視点が、ボクシングの熱き世界を再現する！
君の作ったボクサーでチャンピオンを目指せ！ さあ、チャレンジだ！

SEGA SATURN THE KING OF BOXING キング・オブ・ボクシング

好評発売中!
￥5,800（税抜）

CREATE BOXER

メインモード
30人もの個性豊かな世界ランカーと闘い、チャンピオンを目指すメインモード。2Pとの対戦プレイやスパーリングも可能。

デビューモード
身長、体重、顔、コスチューム、ボクシングスタイルなど自由にエディットして自分だけのオリジナルボクサーを作成するデビューモード。作成したボクサーは一試合ごとに成長していく。

リプレイ
1ラウンドまるごとのリプレイ機能を搭載！自由な視点で、自由な速度でかっこいいKOシーンも笑える珍場面も逃さず再生！

サウンド
パンチ、フットワーク、セコンドのかけ声、観客の声援など臨場感溢れるサウンドでリングの迫力をそのまま再現！

発売元：ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1 日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

ゲームセンターで一世風靡した、彩京の縦スクロール・シューティングゲーム「ガンバード」がセガサターンで今よみがえる!

20世紀初頭のヨーロッパで繰り広げられる
飛行家たちの奇想天外な大冒険物語!
キャラデザインに中村博文氏を起用!
アニメ・映画等で活躍中の声優陣によるデモ画面は圧巻!!
ストーリーモードのほか、コンシューマオリジナルモードや、
ユーザー参加によるギャラリーモードを仕様追加!!

い、いきなり言ってはならんことを…

GUNBIRD
ガンバード

SEGA SATURN

12月15日 発売予定

縦スクロール・シューティングゲーム(1人~2人用)
価格:予価5,800円(税別)
プレイステーション版 同時発売予定

サターン版オリジナル"メガテン"「真・女神転生 デビルサマナー」がいよいよ年末登場!!

32Bitマシン・セガサターンの機能をフルに活用し、
2Dフィールド、3Dダンジョンをフルポリゴンで表現!
より立体的な空間をリアルに演出!登場悪魔300種以上!
そのほとんどは世界各地の神話・伝承から登場。
オリジナルの悪魔も登場し、合体も強烈な個性を発揮!!

真・女神転生 デビルサマナー 悪魔召喚師

12月下旬 発売予定

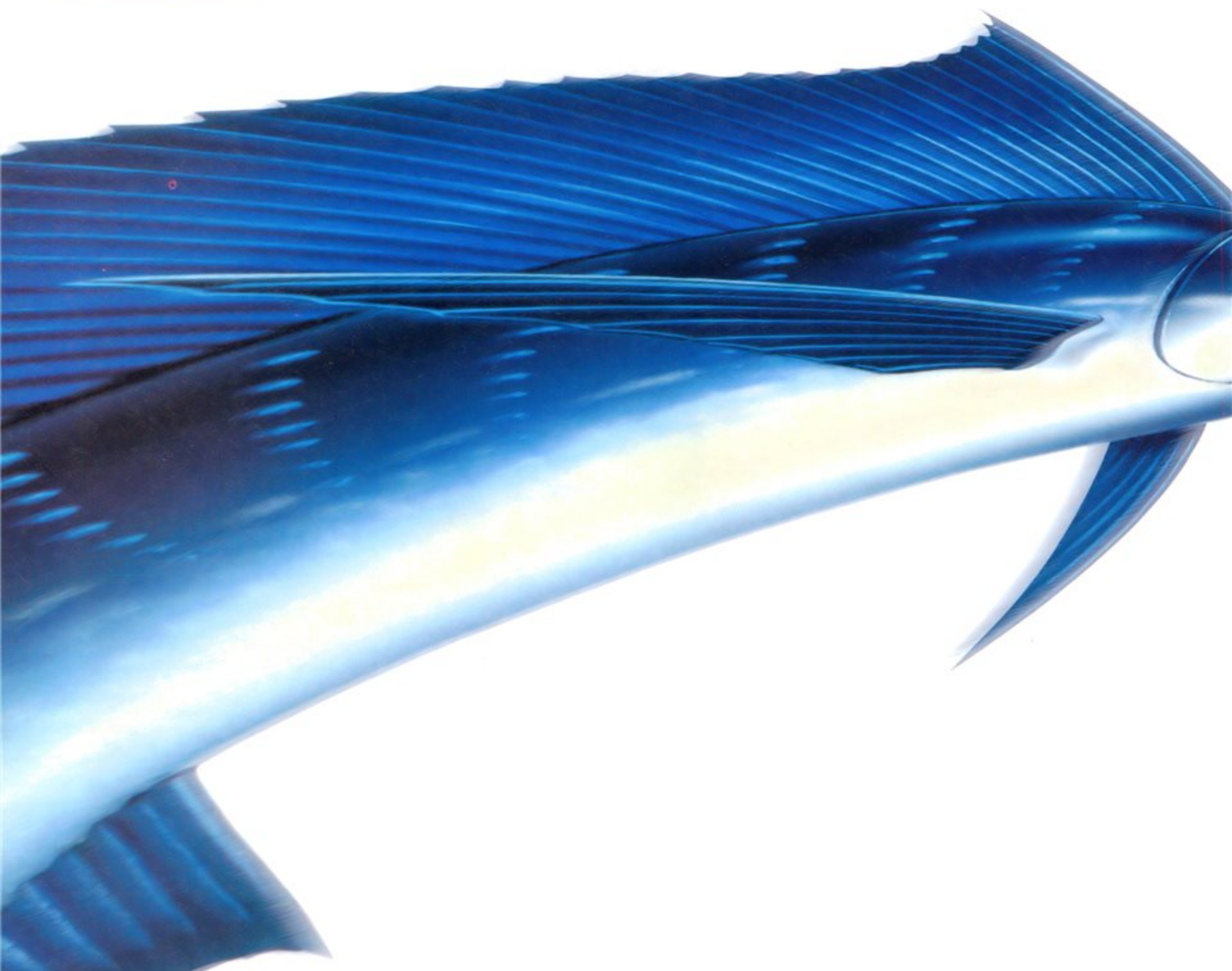
SEGA SATURN

ロールプレイングゲーム(1人用) **価格:予価6,800円**(税別)

〒162 東京都新宿区津久戸町3-12 株式会社アトラス

ATLUS

MQ
メディアクエスト

POINT SELECT

プレイヤー自身が大海の中で自由に釣り場のポイントをセレクトできる。

TACKLE & LURE SELECT

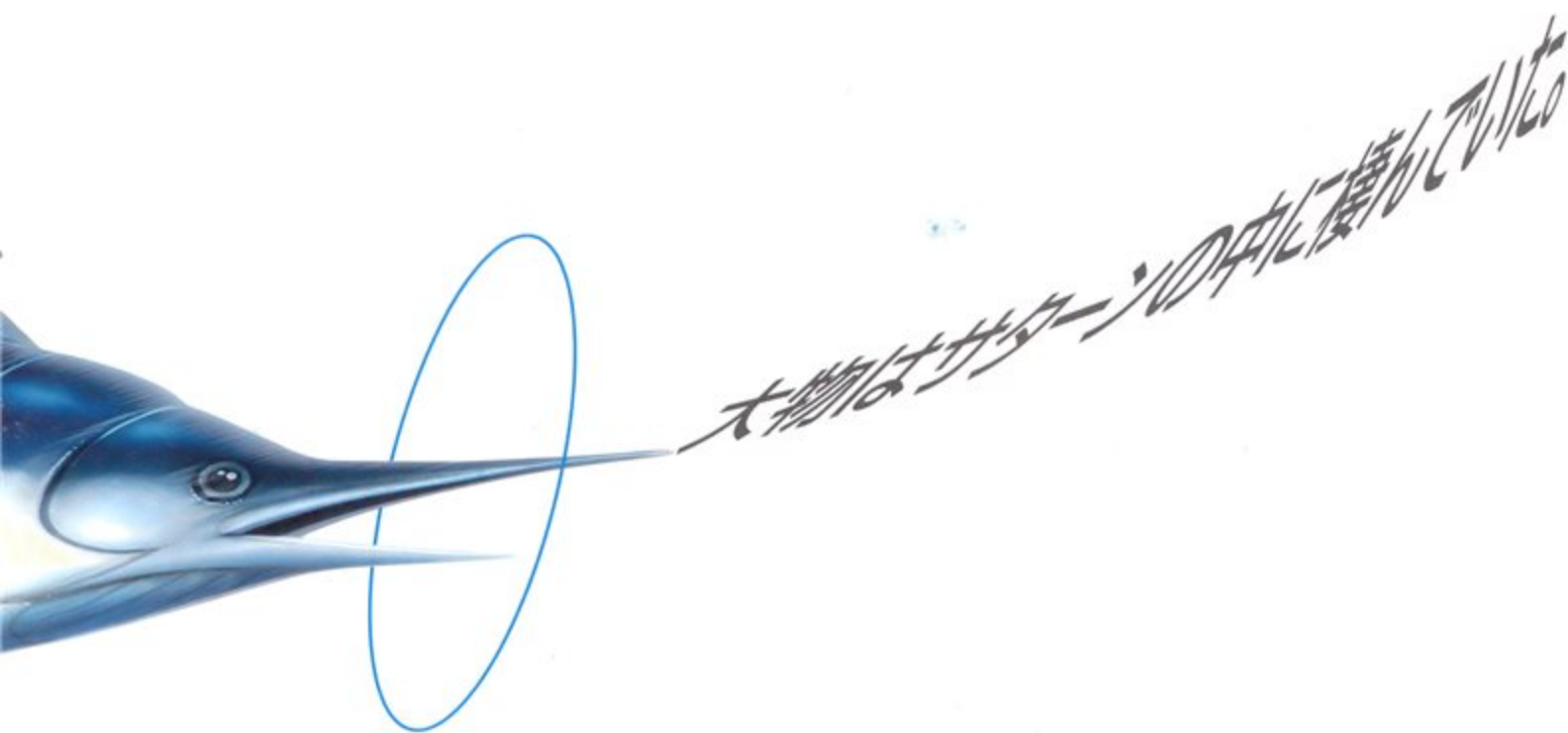
タックル＆ルアーセレクト。のちの得点に関わる釣りゲームの醍醐味だ。

FIGHT

ヒットからファイトへの展開画面。松方氏実写とのシンクロが見どころ。

SEGA SATURN

大物はサターンの中に棲んでいた。

HIROKI MATSUKATA PRESENTS
松方弘樹のワールドフィッシング
WORLD FISHING

この手応えは何だ！この臨場感は何だ！実際のロケーションムービーと超リアルなポリゴンCGとでうみだす究極のフィッシング・シミュレーションが、ついにセガサターン版として登場。トローリングで巨大マリーン（かじき）の豪快な引きに圧倒され、ルアーキャスティングではブラックバスとの巧妙でかつ激しいファイトに酔いしれる。ポイントやルアー選びなど、釣りの醍醐味も満載した。スーパーバイザーの松方弘樹主演による海外ロケシーンを贅沢に盛り込み、本物の臨場感に迫る。超大物ヒットの感触と興奮を今この場で体験できるのだ。

【ジャパンゲームフィッシュ協会（JGFA）監修】

1996年1月発売予定／予価￥5,800（税別）

発売：三井物産株式会社

販売協力：株式会社メディアクエスト

東京都品川区上大崎4丁目5番37号 山京目黒ビル2F TEL03(3494)7904

SEGA SATURN

あなたの大きな愛で、綺麗になりたい。

「ふむ、この娘の弱点は
・・・・・・」

日本中で熱烈なファンを広げ続ける
あの育成シミュレーションの最高峰
「プリンセスメーカー」第２弾が、
ついにセガサターンに登場!!
最高のグラフィックスと、
総勢100名を越えるキャラクターが
しゃべる豪華な内容であなたに贈ります。

セガサターン版
CD-ROMソフト
好評発売中!!
標準価格**7,800円**（税別）
初回プレス版のみ
プレミアムグッズ
プレゼント

●原作・イラスト／赤井孝美
●声の出演／久川　綾
田中真弓・龍本富士子
千葉千恵巳・小川真司
松下美由紀・草地章江　ほか

3DO

（3DO版『プリンセスメーカー2』
'95年12月9日発売!!）

PRINCESS MAKER 2
プリンセスメーカー2

マイクロキャビン　株式会社マイクロキャビン　〒510　三重県四日市市安島2-9-12　TEL.0593-51-6482
インフォメーションダイヤル　TEL.0593-53-3611

SEGASATURN

GALAXY FIGHT
-UNIVERSAL・WARRIORS-

ギャラクシーファイト
ユニバーサル・ウォリアーズ

格闘超新星(スーパーノヴァ)。

愛とは…勇気とは…
戦慄の無限フィールドを駆け抜ける
神をも恐れぬ戦士たち。

サンソフト
格闘シリーズ
第1弾

サターン版開発中の画面です。

イラスト：船戸明里

イージーオペレーションで初心者にも安心!!

新ルーチンでクリアもバッチリ！
業務用の難易度に加え、ぐんっと簡単になったVERY EASYで、初心者でもクリア可能だ！

コマンド入力ができない人でもOK！
入力が難しい必殺技も、SPECIAL COMMAND MODEで楽々出せるぞ！

ダッシュ&バックステップが思いのまま！
ダッシュ＆バックステップがボタン1つでだせるぞ！ダッシュをからめた、テクニカルな闘い方が簡単に楽しめる！

さあ、これでエンディングは君のものだあっ!!

11月22日発売！

セガサターン版
5,800円（税別）

プレイステーション版
'96年1月 発売予定
5,800円（税別）

"PlayStation" マーク及び"PlayStation"は(株)ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ギャラクシーファイト プレミアムキャンペーン

合計300名様、抽選でプレゼント!!

※プレゼント商品は実際の物とは若干異なる場合があります。

- A賞 100名様 ギャラクシーファイト特製サターンパット
- B賞 100名様 ギャラクシー ファイト特製2枚組オリジナルテレカ
- ギャラクシーファイト賞 100名様 ギャラクシーファイト音楽CD

応募方法
商品同封のアンケートハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。

抽選方法
A賞・B賞の抽選にもれた方の中からギャラクシーファイト賞が選ばれます。

発表
当選の発表は発送をもってかえさせていただきます。

SUNSOFT® サン電子株式会社 〒460名古屋市中区栄3丁目13番20号 栄センタービル4F TEL052-252-2241

オリジナルブランド第2弾

Wizard's Harmony™

ファンタジー育成
シミュレーションゲーム

そだベンチャー

彼女はウィザーズハーモニーのオープニングとエンディングを歌ってくれる井上佳子さん、21才です。
彼女はもとFM放送のDJをやっていただけあって、人を惹きつける歌唱力はバツグン。みんなで応援しよう。
なお、ゲーム中ではシンシアの声を担当しているのでよろしくね。
ファンレターはアークシステムワークス、井上係までお願いします。

ウィザーズハーモニー

新春発売予定

定価4,900円(税抜)

アークシステムワークス株式会社

〒222 神奈川県横浜市港北区新横浜2-4-15
太田興産ビル新横浜6F
TEL 045-470-1550　FAX 470-1551

プレイステーション・セガサターン
同時発売決定！

PlayStation™　SEGASATURN™

インターネットでアークシステムワークスのホームページと『ARC TIMES』を公開中です。『ARC TIMES』では、ゲーム情報に限らず、雑学クイズや美術館などの情報など、さまざまな話題を週に2回お届けしています。興味がある方は、以下のアドレスに気軽に遊びに来てください。また、"エグゼクター"や"ウィザーズハーモニー"の情報満載のコーナーも開設しています。
ADDRESS =
http://www.arcsy.co.jp/

育成ゲームとアドベンチャーゲームが合体した
"そだベンチャー"

みんな、みんな、聞いてよー、たいへんなのー。シンシアが行っている『スキル&ウィズダム』っていう学校があるんだけどね。それでね、そこの『ウィザーズアカデミー(魔法研究サークル)』っていうところでマスター(サークル部長)をしているお兄ちゃんが、こまってるの。なんでかってゆーとね、いまね、お兄ちゃんしか仲間(メンバー)がいないから、学校のえらい人が仲間を5人以上に増やして、なんかいいことをしないとアカデミーをつぶしちゃうんだって、そんなのヤダよね。シンシア、お兄ちゃんといっしょにアカデミーに入りたいから、お兄ちゃんを応援するんだ。それでね、お兄ちゃんが言ってたんだけどね、学校のみんなに声をかけて、たくさん仲間になってもらって、最後の学生生活を楽しむんだってー。もちろん、『ウィザーズアカデミー』がつぶれちゃわないよーにみんなに手伝ってもらいたいのー。シンシアからのお願いだよ。みんな手伝ってねー。

SEGA SATURN

48の伝説

シュトラール

STRAHL

秘められし七つの光

アレクシス・ホークフィールド。
静かで平和な村に暮らすごく普通の青年。
ある日彼は、村の入口で行き倒れ寸前の一人の老人を助ける。
その老人こそ、この世界の創造主の世をしのぶ仮の姿であった。
アレクシスの中に〝世を制するもの〟の資質を見いだした創造主は、
彼に向かってこう言った。
「汝が望みさえすれば、神にもなれよう。その力試してみたくはないか？」と。
若く希望に満ちあふれたアレクシスにとって、それを断る理由は何処にもなく、
彼は万物の源を封印した、七つのクリスタルを求める試練の旅へと旅立つ。
行く手に待ち受けるのは、様々な敵と罠。
果してアレクシスは無事試練を乗り越えることができるのか。
そして、その身は神になれるのか……？
全ての結末はあなたの腕にかかっている。

ゲームシーンの全てを フルアニメーションムービーで表現！

映画の興奮と感動をリアルタイムに体験できる、まさに新世代のアクションアドベンチャーゲームです。

君は、全ての結末を見ることができるか？ 48種類のマルチエンディング!!

エンディングは、プレイヤーの選択とプレイレベルによって、48種類にも変化。プレイする度、新たな感動がプレイヤーの心をとらえます。

リアルなサウンド、迫力の効果音！

デジタルならではのクリアなサウンドが手に汗握る迫真のシーンを彩ります。

「方向ボタン」＋「2ボタン」のシンプル操作！

操作は、「方向ボタン」＋「2ボタン」の簡単操作。煩わしいコマンド操作等になやまされることなく、ゲームワールドを堪能することができます。

※写真は開発中のものです。

フルアニメーション・インタラクティブ・ムービーゲーム

豪華声優陣を起用！

Voice Cast

林　延年
佐藤正治
幸野善之
荻森侚子
阪　　治

堀川　亮　　塩沢兼人

定価4,800円
（税別）

11月24日発売!!

エンターテイメントの宴

株式会社メディアエンターテイメント
Media Entertainment
〒151 東京都渋谷区幡ヶ谷1-9-4 タワーズ10 505 TEL.03-3320-4191

HAL
TOPICS
新しいこと、便利なこと
HALから。

超すっごいぞ!!

スリーラッド
3RADD

SRS (●) 3-D SYNTHESIS

テレビゲーム・コンピュータゲーム用

このスゴサの秘密はアメリカのSRS社の特許技術「SRS-3-D Sound Technology」によるもの。**接続は超簡単！**　買ったその日から、君の部屋で映画館やゲームセンターみたいな**大迫力3Dサウンド**が体感できる。

闇に潜むモンスターの足音、激しい爆音をあげて墜落する巨大な空中戦艦、うなりをあげるエンジン音に激突音等が超リアルに君の体をゆさぶるぞ。

ぜひ君も3RADDが実現する**バーチャルリアリティサウンド**のスゴサを体感してほしい。

Genoa SYSTEMS CORPORATION 3RADD 3-D SOUND ENHANCER OFF ON PASS THRU 3-DM VOLUME SRS (●)

MADE IN U.S.A

定価：7,800円
ACアダプタ・ステレオケーブル付

国内総代理店
株式会社ハル・コーポレーション
〒130 東京都墨田区両国4-8-10 MYSビル2F
TEL03-3846-4751 FAX03-3846-4775

製造元
Genoa SYSTEMS CORPORATION

※本製品の価格及び仕様は予告なく変更することがあります。※価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際には、消費税額をお支払いください。

取り扱い店
●エマーソン●おもちゃ流通センター●カメレオン倶楽部●クウム●クラフト●三遊堂●J&Pテクノランド●上新エキサイト●九十九電機●TVパニック●ドキドキ冒険島●ドルフィン山本●長崎屋●ぱお●バンバン●BIG SPOT●ビルフェロー●ファミコンランド●プルート●ベスト電器本店●アイ信マルチメディア館●モンキーランド●遊コンユニー●夢工場●ラオックス　コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう●クリエイティブヒューマン●㈲小島電器商会●エルコモン●遊民'sL.S.P●ネオランド熊谷店●㈲漆原塗装工業●おもちゃのパピー●アメリカンドリーム●シータショップ●西那須野マンネンヤ●パラダイス21●FCワールドぱお
以上の各本支店でお取り扱いしております。（一部の支店を除く）

The 3RadD employs SRS (●) technology licensed from SRS Labs. SRS (●) technology holds the following patents.
U.S.Patent Numbers 4748669, 4841572, 4866774

SEGASATURN

ただいま惑星開拓中！

陣取りゲーム風味「惑星開拓シミュレーション」登場！

好評発売中！！
定価5,800円（税別）

プレゼント！

夜空の星に君の名前を付けられる権

- プレイステーションソフト「ただいま惑星開拓中！」のパッケージに入っているアンケートハガキの質問に答えて送ってネ！
- 12月から3カ月連続で抽選し、毎月3名（合計9名）の方に「夜空の星に君の名前を付けられる権」をプレゼントいたします！
（最終締切日：平成8年2月末日消印有効）
- 当選された方は、「国際星名登録機関（アメリカ）」で手続きされ、登録が完了すると、豪華額入り「証明書」、登録された名前と星の位置を示した「カード」や「星図」、「星座図」がお手元に届きます。
- 惜しくも当選されなかった方にも抽選で100名様に「ただいま惑星開拓中！」オリジナルテレホンカードをプレゼントしちゃいます！

▲星座図

International Stella Registry

▲証明書

▲星図

▲カード

◀オリジナル
テレホンカード

ALTRON
株式会社アルトロン TEL.03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F

21世紀のびっクリエーター教育

代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員　財団法人 日本視聴覚教育協会員　社団法人 日本漫画家協会員

97.74%

設備と授業がちがう実績校です。

平成8年4月生願書受付中

(数字は平成7年3月卒業生の全校・全科平均就職・デビュー率)

自分らしく元気に!

代々木アニメーション学院
特別招聘最高顧問教授

多湖 輝(たご・あきら)
千葉大学名誉教授。
コンピュータ・グラフィックス協議会評議委員。
東京大学文学部心理学科卒業、同大学院修了。

自分の人生を自分らしく生きる──こんな単純な生き方の原則を忘れてしまっている人がどれほど多いことでしょうか。

自分の好きなこと、自分が本当にやりたいこと、自分の一番得意なこと、自分の能力をフルに発揮できること、それらを自分の生涯の職業に結びつけていくことができれば、その人の人生は、最高に楽しく、最高に充実した輝かしいものになるはずです。そんな若者たちの素朴な夢を、そのまま、実現させてくれる一つの学習の場が、代々木アニメーション学院だといえるでしょう。

私は長年大学の教師をして、まるでやる気のない学生にたくさん接触してきました。これは、むろん大学側にも責任のあることですが、やはり学生諸君のなかに、自分の意志というよりは、親や周囲の人に云われて、なんとなく大学へきている人がいたからだと思います。なんてもったいないことでしょうか。たった一回かぎりの、しかも、限られた時間しか与えられていない人生を、他人にふりまわされて生きるなんて。

私は能力のある若者が自分の力を信じて新しい世界にチャレンジしていかれることを、心から願っております。

代々木アニメーション学院のカリキュラムは人類の新しい文化を創造し、文字通り未来を拓くすばらしいものばかりです。だから、先生方も、情熱をもって教えられますし、生徒も、熱中して思う存分学ぶことができるんだと思います。どうか、ご自分の能力、ご自分の人生を大切にして、新しい時代を元気よく生き抜いていってください。

多湖輝

デジタル映像と音響の底力で

マルチメディア・クリエーター科開講(平成8年4月)

生徒作品

健康・医療相談が無料で受けられます(年中無休 24時間)

格安で学院専用寮へ入れます(全校設置 希望者全員)

卒業後も専用寮に居住できます(2年間・在学中と同額居住)

エグゼクティブ・プロデューサーに
細野晴臣氏を迎えて
新講座を開設(平成8年4月)
ミュージック・ビジネス科(2年)
ミュージック・アーティスト科(2年)

細野晴臣先生

■設置学科

学科	年数
マルチメディア・クリエーター科	1年
CGアニメ・ゲーム科	2年
SFX特撮科	2年
ビジュアル・イラスト科	2年
ジュニア・ノベルズ科	1年
アニメーター科	2年
マンガ・コミックプロ養成科	1年
仕上げアート科	1年
アニメ制作科	1年
背景美術科	1年
アニメ・AVオペレーター科	2年
声優タレント科	1年

●全日制(月～金) ●新聞奨学生・入学ローン、銀行ローンあり
●入学資格・義務教育卒業以上 ●一般共同寮・アパートあっせん

入学案内書セット **無料進呈**

無料1日体験入学

無料参加 **学院説明会**

見学随時(TELで予約を)
(案内書・無料体験・説明会の申込み)
ハガキに、①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科⑦「案内書」又は「体験」あるいは「説明会」と明記して下記へ。

お問い合わせ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-SS-11
フリーダイヤル 0120-310-042 才能を世に(サイノー ヲヨニ)
フリー 0120-310-595 才能すごくいい(サイノー スゴクイイ)

無料一日体験入学日程

東京校	原宿校	八王子校	大阪校	名古屋校
11月12日(日) 12月3日(日) 1月14日(日)	11月12日(日) 12月3日(日) 1月14日(日)	11月12日(日) 12月3日(日) 1月14日(日)	11月19日(日) 12月10日(日) 1月21日(日)	11月19日(日) 12月10日(日) 1月21日(日)
福岡校	**仙台校**	**ひがし校**	**札幌校**	**広島校**
11月26日(日) 12月17日(日) 1月15日(祝)	12月17日(日) 1月15日(祝) 2月4日(日)	11月12日(日) 12月3日(日) 1月14日(日)	11月23日(祝) 12月23日(祝) 1月28日(日)	12月23日(祝) 1月28日(日) 2月25日(日)

全国縦断学院説明会日程(無料)

旭川市	盛岡市	新潟市	長野市	宇都宮市
12月3日(日)	11月26日(日)	11月12日(日)	11月23日(祝)	1月28日(日)
千葉市	**静岡市**	**京都市**	**和歌山市**	**岡山市**
12月17日(日)	2月25日(日)	12月17日(日)	2月4日(日)	12月23日(祝)
松山市	**高松市**	**宮崎市**	**鹿児島市**	
1月28日(日)	11月12日(日)	2月11日(祝)	12月3日(日)	

■東京(本部)校 ■東京ひがし校 ■大阪校 ■名古屋校 ■福岡校 ■仙台校 ■札幌校 ■原宿声優スタジオ ■八王子特撮ステージ

無料オーディション(全国開催決定)

新人声優・才能発見!!

東京11月、福岡・札幌・仙台・広島開催決定!

デビュー・プロダクション所属99%(声優タレント科平均)の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。

お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-SS-11 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

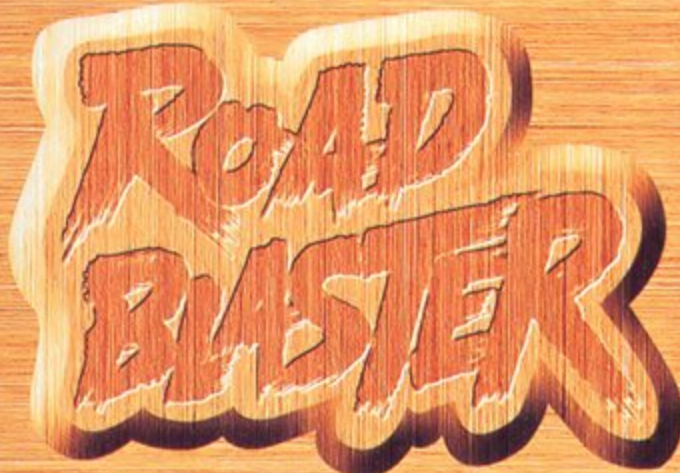
PlayStation

SEGA SATURN

莫大な動画枚数を駆使した名作ソフトが、新たなるデザインを得て今甦ります!!

フルアニメーションゲーム

"Thunder Storm & Road Blaster"

THUNDER STORM LX-3 & ROAD BLASTER

●2つのゲームモード：アーケード版の仕様を忠実に再現したアーケードモードとプレイステーションとサターンそれぞれ独自のアレンジ、パワーアップを施したオリジナルモードの2つのゲームモードを搭載！●コレクション仕様の2枚組：**サンダーストームとロードブラスターを各1枚のCD-ROMに収録した2枚組で発売！**

©1984 DATA EAST CORP.
©1995 ECSECO DEVELOPMENT

●サンダーストーム（1984年 データイースト作品）：武装テロリスト集団を壊滅すべく出撃した最新鋭攻撃ヘリLX−3。全編フルアニメーションによるゲーム画面での迫真の空中戦！**迫力のアニメーション映像とスリリングなシューティングの融合**が産み出すインタラクティブムービーシューティング！

©1985 DATA EAST CORP.
©1995 ECSECO DEVELOPMENT

●ロードブラスター（1985年 データイースト作品）：モンスターカーを駆り、妻の仇、凶悪な暴走族に復讐の戦いを挑む男。ドライバー視点のゲーム画面は すべてをフルアニメーションで構成。**次々とカットインするビジュアルが緊張感を盛り上げる！息をもつかせぬカーアクション**の魅力をインタラクティブムービーアクションで！

●「サンダーストーム＆ロードブラスター発売記念キャンペーン」開催!! 本ソフトをお買い上げの方の中から、抽選で毎週1,000名様、4週連続総計で4,000名様に、1984年〜85年当時のアーケード版の貴重な開発資料をもりこんだ「特製メモリアルブックレット」をプレゼント!! くわしくは本ソフト封入のアンケートハガキをご覧下さい。

ECSECO

絶賛発売中!

サンダーストーム＆ロードブラスター

プレイステーション版・セガサターン版同時発売!! CD-ROM2枚組 標準価格6.800円（税別）

COMPACT disc DIGITAL VIDEO VIDEO CD

DYNAWARE
Dynaware Corporation

あしたのジョー2

ビデオCD版 全16巻
NOW ON SALE

遂に待望のビデオCD化！
永久コレクションにふさわしい
クオリティで、全16巻、47話。
ジョーが、鮮烈に甦る！

2,800円（税抜価格）
2,884円（税込価格）
VOL1のみ　50分1枚

3,800円（税抜価格）
3,914円（税込価格）
VOL2〜16　72分1枚

59,800円（税抜価格）
61,594円（税込価格）
全16巻・セットボックス

©高森朝雄・ちばてつや・講談社・東京ムービー新社

新・エースをねらえ！

ビデオCD版 全9巻
'95・10月 一斉発売

今、ひとりの少女が新しい世界へ
華麗なる第一歩を踏み出した…。
白いコートの上で弾ける
ひろみの青春ストーリー。
ビデオCD全9巻、25話。

2,800円（税抜価格）
2,884円（税込価格）
VOL1〜2　50分1枚

3,800円（税抜価格）
3,914円（税込価格）
VOL3〜9　72分1枚

32,200円（税抜価格）
33,166円（税込価格）
全9巻・セットボックス

©山本鈴美香／TMS

●プレイバックコントロール機能対応（ビデオCD Ver 2.0）

株式会社ダイナウェア

本　　社：〒562 大阪府箕面市船場東3丁目3番11号　TEL0727-27-2051
東京本部：〒150 東京都渋谷区恵比寿1丁目20番18号三富ビル新館　TEL03-5449-3211（代表）
西日本営業部：〒541 大阪市中央区博労町4丁目3番2号オーツグランドビル　TEL06-244-0660（代表）
福岡営業所：〒810 福岡市中央区舞鶴2丁目7番3号福岡ソニックビル　TEL092-724-6611（代表）

制作協力：メディアマジック・インタラクティブ株式会社

このビデオCDを再生できる機種は以下の通り。

1.ビデオCDのロゴマークの付いている全ての機種（COMPACT-DISC DIGITAL VIDEO）。
2.CD-I／DVプレーヤー
3.ゲーム機等で、ビデオCD再生アダプターをオプション接続または内蔵している機種。
4.パソコンにおいて、ビデオボード及びビデオCD対応ボードをオプション接続または内蔵している機種。
5.その他、ビデオCD再生機能の付いている全てのプレーヤー。

18

成人用

バーチャフォトスタジオ

VIRTUA Photo Studio

カメラマン シミュレーションゲーム

サターン版
バーチャフォトスタジオ
12月下旬発売予定
CD-ROM 1枚
¥6,800（税別）

セクシーメイキングビデオプレゼント

アンケートハガキを送って頂いた方の中から抽選でバーチャフォトスタジオメイキングビデオをプレゼント致します。

［キャスト］

西音寺 豪	蛍 雪次郎
モデル	浅川優保
	杉浦あゆみ
	中井淳子
カメラマン	買ってくれたアナタ

Acclaim

株式会社アクレイムジャパン
〒100 東京都千代田区有楽町1-6-4 千代田ビル9F
アクレイムユーザーサポート 03-3501-7228

SEGA SATURN

X指定 18才以上

SONNET
COMPUTER ENTERTAINMENT

★テレビアニメをこえたか!?

動きまくり、喋りまくり!

初回生産分のみ原画&設定資料集付き!

原動画枚数3、000枚以上!

●わたしたち、キュートな5人と麻雀ゲームでデートしましょ。
●勝負に勝てば、わたしたちの色々なポーズやアクションが見られるわよ!

魅惑の豪華声優陣!

冬馬由美
根谷美智子　富沢美智恵
大谷育江　氷上恭子

ときめき麻雀パラダイス
恋のてんぱいビート

★ときめきプレゼント★
★使用セル画/
★オリジナルテレカ/
★声優サイン入り色紙
★ときめきステッカー
抽選でプレゼント/

▼応募方法▼
お買い上げ商品の中に入っているアンケートハガキに希望のグッズを記入してお送りください。
●キャンペーン応募〆切/12月31日まで

好評発売中!　価格6,800円(税別)

販売元:株式会社バリエ　発売元:株式会社ソネット・コンピュータエンタテイメント
〒169　東京都新宿区高田馬場2·14·5　ホンダビル　TEL.03·5272·3535(代)

サターンの最新情報をパーフェクト・フォロー！

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

NEXT GENERATION
SEGAGAME MAGAZINE

予価
540円（税込）

新創刊
第1号
（12/8号）

特別付録
闘神伝S
SPECIAL
ポスター

発売直前のセガサターンソフト大紹介！
独占スクープ！

バーチャコップ
セガラリー・チャンピオン

闘神伝S
ガーディアンヒーローズ
機動戦士ガンダム
ダークセイバー
真・女神転生 デビルサマナー
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

セガサターンCOMPLETE GUIDE
ドラゴンボールZ 真武闘伝
峠 KING THE SPIRITS
ワールドアドバンスド大戦略

●注目！
セガサターンマガジンは、
12月号から東急線駅売店で
販売を開始しました。

お近くの書店・コンビニ・
東急線駅売店でお求めください

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社
出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8100

CONTENTS

セガサターンマガジン 1995年12月号 DECEMBER

カバーデザイン：渡辺 縁

SEGASATURN MAGAZINE NEWS & INFORMATION

LANDMARK

サターンのインターネット接続システム

春の本格稼動を前にプロトタイプを公開

日産とセガの共同プロジェクトとして、サターンを使い簡単な操作でインターネットにアクセスできることをめざした「Internet Saturn」システムのプロトタイプが公開された。

いよいよ通信端子活躍

レベルコンバータを内蔵したモデムユニットをサターンの通信端子に接続する。試作機は14.4kbpsだが、確定ではない。

今回のプロトタイプは、セガが開発した専用モデムと、㈱アプリックスの開発による専用ソフト（CD-ROM）を使い、日産のインターネットホームページ「羅針盤」にアクセスができるようにしたもので、試作レベルとはいえ、既存のパソコンと同レベルの性能を実現している。

今後は、ハードならびにソフト面の改良を重ねるとともに、「接続のための登録」といった部分で、一般のユーザーが戸惑うことがないような配慮をしたうえで、春頃には市販を開始する見込みだ。価格も、「サターン本体よりは安くしたい」（セガ）、とのこと。家庭用情報端末の標準機となる日は近い!?

専用のCD-ROMには「羅針盤」までのアクセスの手順が登録済み。ユーザーはCD-ROMをセットして立ち上げ、初期メニューで「CONNECT」を選択すれば、自動的に接続が完了する。以後はリンク先へのジャンプも可。

セガサターン一周年記念イベント詳細決定！ 11月23日から3日間はとしまえんが熱い！

11月23日～25日に東京・としまえんで開催されるサターン発売一周年お祝いイベント「としまえんVSセガサターン　～娯楽の殿堂対決～」！ずらりと並んだサターン200台で新作ソフトを誰よりも早く遊べる他、25面マルチスクリーンでの「バーチャファイター２」大会、「ファイティングバイパーズ金網デスマッチ」、そしてトークショーなど、めっちゃ楽しいイベントの数々が発売一周年を盛り上げる。ただし、当日は入れ替え制（A…10:30～12:30　B…13:00～15:00　C…15:30～17:30）となり、入場には予約招待券が必ず必要だ。右記応募事項をよく読んで、今すぐはがきを出そう！

完成したばかりの「バーチャファイター２」をひっさげ、としまえんを占拠するサターン。

予約招待券は2名まで有効。もちろんとしまえんの入場料もタダだ。また、24日専用の特別招待券を一部ゲームショップでも配布する。詳しくは店頭まで。

応募方法

往復はがきを必ず使い、裏面に①希望日②希望時間帯（ABCのうち第一・第二希望）③住所・氏名・職業（学年）・電話番号、返信用表面に自分の住所、氏名を明記し、〒164　東京都中野郵便局留「としまえんVSセガサターン」係まで（11／15締切）

年末のスペシャルプログラムがいっぱい セガのテーマパークで過ごすクリスマス

誰もが心うきたつクリスマスシーズン。横浜ジョイポリス&市川ガルボに行くと、とびきり楽しいクリスマスが過ごせる。「ゴジラvs.デストロイア」ショー&サターン版ゲーム大会や、新作ソフトでたっぷり遊べるセガサターンキャラバンなどイベント盛りだくさん。期間中の予定は下記のとおり。横浜での3D-CGレースゲーム大会が熱くなりそうだ!

写真は昨年の横浜ジョイポリス。イベントはRACING MANIA '95 THE TEAM BATTLE KIRIN JIVE CUP 12月23・24日/コスプレダンスパーティ 23日11:00～/ゴジラvs.デストロイアショー 23日13:00～15:00/セガサターンキャラバン 23日10:00～12:00、17:00～20:00

こちらは市川ガルボ。イベントはゴジラvs.デストロイアショー:12月2・3日13:00～15:00/セガサターンキャラバン:24日13:00～16:00(内容は横浜と同じ)/サンタに挑戦! サンタの三択クイズ:11月23日～12月24日(全問正解するとプレゼントのチャンス!)

新潟ジョイポリス誕生

12月9日、新潟交通万代シティに新潟ジョイポリスがオープンする。180度の視野で楽しめる球状スクリーンを使用した日本初公開のシミュレーションシアター「アイマックスライドフィルム」など、11台の大型アトラクション群がここに揃う!

「バーチャファイター」に続きソニックが! SEGA・オリジナル・ビデオがシリーズ化!

現在テレビ東京系列で好評放送中の「バーチャファイター」のアニメがビデオ化されることになった。レンタル用ビデオとセル専用ビデオの2種類が制作され、レンタル用には鈴木裕部長と声優さんの対談、セル用にはCG版アニメが収録されるというオマケつきだ。これを皮切りに、セガではソニックなどの人気ゲームキャラクターをオリジナルビデオ化していくとのこと。タイトルによっては実写もあるそうだ。

「バーチャファイター」全6巻(セル専用は来年4月より毎月2巻発売予定5,800円)

ビデオでソニックに逢える!

サタマガ読者ならクイズの答はカンタン!? セガサンクス豪華プレゼントキャンペーン

セガは、感謝を込めたプレゼントキャンペーンを実施中。クイズに答えると、特賞の新型ミラージュをはじめ、ロンドンまでの航空券、パソコン、そしてサターンなど、総額1,000万円以上の超豪華賞品がもらえる。詳しい応募方法はセガのアミューズメント施設にて。12月24日、横浜ジョイポリスで公開大抽選会だ。

大田区にそびえたつセガの社屋。つねにサービス&ゲームの精神を忘れません(これヒント!?)。

SEGAの社名の由来は●ervice●amesです

〒144 大田区羽田1-2-12
(株)セガ・エンタープライゼス プロモーション部
セガサンクス豪華プレゼントキャンペーン係 (12月10日消印有効)

●ゲーム機増加の悩みを解消 ホリ電機のAVセレクター

ホリ電機から、一度に6台のゲーム機を接続し、ボタン1つで切り替えができる「AVセレクター6」が発売中だ。ステレオAVケーブルつきで4,800円と、価格もリーズナブルなのがうれしい。

●これは「ファンタシースター」ファン必携です

メガドライブの人気RPG「ファンタシースター」全シリーズを網羅した「公式設定資料集」(1,600円)及び「メモリアルドラマCD&ファンブック」(3,900円)がソフトバンクから発刊された。ファンの方々、長いこと待たせてしまってゴメン。

●「ぷよぷよ」がこんなアイテムになってしまったぞ!

「通」でついにサターンに進出したぷよだけど、こんなアイテムもあるぞ。3種類のゲームもできる「ゲーム電卓ぷよぷよ」(3,980円)と、ゆれるトレイにぷよを乗せていく「バランスゲーム」(2,800円)が、バンダイから好評発売中だ。

プレゼントしちゃうぞ

ぷよのバランスゲームを3名様にプレゼント。はがきに必要事項を明記して、ランドマーク「バランスぷよ」係まで(12月7日消印有効)。

SEGASATURN SUPPORTERS VOL.9

小さな頃からミュージカルとかが好きで、学生時代は、ジャズダンスやクラシックバレーをやってたんですけど、卒業してからやっぱり「歌手になりたい」って、レッスンを始めたんです。ちょうどそこにプロデューサーの方が聴きにきてくださったのがきっかけですね。それから課題曲をもらって、さらに練習を続ける日々。実際、その時はこれからどうなるかがわからなかったけど、なにか「これは掴まなきゃいけないチャンスだ」って感じたんですね。そうしたら本当に、今年レコードデビューができました。

――ゲームはちょっと苦手そうですね。

お休みはビデオを見たり、音楽を聴いたり、ぼーっとしてることが多いんですよ。誘われれば外に出かけるっていうか。だから、テレビゲームで遊ぶ時間はありそうなんですけど、自分ではじめからコンピュータに弱いって思ってるし、ボタンがいっぱいある機械っていうことだけで構えちゃうんですね。説明書を読んでっていうこともしないし。つい最近1人でビデオの録画ができるようになったくらいですから(笑)。うーん、はじめから遊び方を教えてくれる人がいたらやるんでしょうけど……。やってみたら私もハマりそうな気はするんですよね。

教えてくれる人がいたら もっとゲームを 楽しむでしょうね

吉村麻希

よしむらまき／シンガー

'69年9月生まれ、東京都出身。今年2月のデビュー以来、立て続けにシングルを3枚とフルアルバム『EMBRASSER』(キングレコード／3,000円)を発表。いずれも優しさや心地よさをテーマに、透明感溢れるウイスパーボイスで歌い上げてきた。12月6日には、テレビアニメ「H2」のエンディングテーマ「絶対会えてよかった」(1,000円)をリリース。「どんな歌にも自分自身のオリジナルを作っていきたいですね」と、大きなチャンスを掴んだ彼女は、次のステップへ踏みだしている。

Sound&Visual Clip

CD Higher Love～君と僕が望んだもの～ KATSUMI

CM&テレビに、曲だけじゃなく本人も出演しちゃった去年のKATSUMIくん。続いて今年1月に15thシングル、2月にアルバム……ちょっと間があいたけど、ようやく16thシングル「Higher Love」発売です。来年はどんな彼に会えるかな。

◆パイオニアLDC／11.22発売／1,000円

CD 天使の声が聴こえますか？ 岩男潤子

クリスマスのやさしい思い出をやわらかなナレーションでちりばめながら、スタンダードナンバーとオリジナル曲でつづった聖なる夜のためのとっておきの1枚。暗いお部屋にキャンドルでも灯して、ひとり静かに浸ってみたい方におススメです。

◆ポニーキャニオン／発売中／1,000円

CD Merry Christmas For You 内田有紀

クリスマスはやっぱみんなでハッピーに過ごさなきゃね♥ という人は有紀ちゃんのミニアルバムをどうぞ。中身はまるでクリスマスパーティ。仲間とワイワイ騒ぎながらクリスマスソング&オリジナル曲を歌うのだ。有紀ちゃんのメッセージも聴けるよ。

◆キングレコード／11.22発売／2,000円

CD Sweet Christmas Akiko

ゴスペルに魅せられ、単身アメリカに飛び出した学生時代のAkiko。彼女は決してオシャレで英語の歌にこだわるシンガーじゃないことは、この曲が証明している。去年はマライアを聴いていた人も、今年の冬はAkikoのクリスマスソングで素敵な夜を……。

◆トイズファクトリー／発売中／1,000円

CD BOO SMAP

そろそろお正月の武道館コンサートが気になるSMAPのユニークなベストアルバム。「たぶんオーライ」「KANSHAして」のリミックスバージョンのほか、GANTAN & SHOGATU Sound Machineというメドレー風タイトルも収録。やっぱり6人揃った時が最高だね。

◆ビクターエンタテインメント／11.22発売／2,500円

CD Just Believe Rei

テレビアニメ版「ストリートファイターⅡV」の春麗のテーマソングをシングルCD化。戦いに明け暮れる彼女の心の内を表現した入魂の曲だ。リュウ&ケンの友情を歌い上げた「Forever Friends」も同時発売。2枚のジャケ写を合わせると……!?

◆エアーズ／発売中／900円

CD シャイニング・ウィズダム

「シャイニング・ウィズダム」のサウンドを全曲アレンジバージョンで新録音。ちょっとちょっと、ここはクラブ・シャイニング？ と聞きたくなるくらいのリニューアルぶりが、心地よい人には心地よいのだ。親指のケイレンを抑えつつご鑑賞ください。

◆NECアベニュー／10.21発売／2,800円

CD ときめきメモリアル オリジナル・ゲーム・サントラ

プレイステーション版ではあるけれども、「ときめきメモリアル」初のオリジナルゲームサントラの登場だ。キャラBGMやそれぞれのシチュエーションに流れるBGMなど全116曲を大放出。さらに藤崎詩織こと金月真美が歌う新曲も入ってます。

◆キングレコード／発売中／3,800円

SEGA SATURN MAGAZINE
DATA STATION(データステーション)

SOFT SEGA SATURN SALES 年末で200万台！最新サターンソフトの売れ筋は？

●ソフト売上げ
TOP 10
SHOP DATA NEXT LEVEL

発売からもうすぐ1年たつセガサターンは、9月末までに本体を約150万台販売、年内に200万台の達成を予定。最近は携帯電話などの急激な普及で、半導体が不足がちだそうだから、本体購入予定者は早めに買ったほうが良さそうだぞ。話題作も早めにチェック！

1位 NEW SOFT ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～
セガ／'95年9月22日発売／5,800円／SLG

3772 POINTS

リアルな戦闘と速い思考が次世代の証。多くの購入者が睡眠不足に？　この秋一番のヒットを獲得。

2位 NEW SOFT シムシティ2000
セガ／'95年9月29日発売／5,800円／SLG

2423 POINTS

パソコンでも大ヒットを記録したシリーズ最新作。本家マクシスの移植は、マウス非対応以外満足？

3位 NEW SOFT レイヤーセクション
タイトー／'95年9月14日発売／5,800円／SHT

1753 POINTS

タイトルは変わったものの、その完璧な移植度と痛快なゲーム性は必見の1本だ。3位をゲット！

4位 NEW SOFT ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～
セガ／'95年9月22日発売／5,800円／SHT

1136 POINTS

発売前から賛否両論の話題作。例のCMも笑えたよね。

5位 NEW SOFT 信長の野望・天翔記
光栄／'95年9月29日発売／9,800円／SLG

910 POINTS

最新作の信長はサターンが初移植。1万円以下なのも◎。

6位 NEW SOFT 出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK
コナミ／'95年9月29日発売／5,800円／SHT

675 POINTS

お得な2本完全移植パックが再び。ファンには感涙の内容。

7位 前回8位 バーチャファイター リミックス
セガ／'95年7月14日発売／3,480円(限定発売)／ACT

673 POINTS

中期のサターン本体販売に貢献した1本。まだ売ってる？

8位 前回2位 魔法騎士レイアース
セガ／'95年8月25日発売／4,800円／A・RPG

665 POINTS

低価格ながら内容は大満足のRPG。ていねいな作りが好感。

9位 NEW SOFT マスターズ 遙かなるオーガスタ3
T&Eソフト／'95年9月22日発売／5,800円／SPT

625 POINTS

次世代になってさらに進化したポリシス。定番の決定版だ。

10位 前回1位 シャイニング・ウィズダム
セガ／'95年8月11日発売／5,800円／A・RPG

619 POINTS

隠しアイテムと「どいてなUSO」が魅力？　連打で進め。

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は9月1日～10月8日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス　ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES 最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

●ビデオゲーム
TOP 5
SHOP DATA VIDEO GAMES

いよいよ今月あたりから、秋のJAMMAショーに出展された新作群が続々とアーケードに出回り始めるぞ。写真でしか見れなかった「ファイティングバイパーズ」や「電脳戦機バーチャロン」なども、じかに遊べるようになるのだ。サターンへの移植も期待して遊べ。

2 バーチャファイター2.1

対戦の主流はやはり2.1に。普通の2との差が徐々も出てきた？

4 バーチャコップ2

サターン版「1」に先駆け稼働中の最新続編。多彩な演出に酔え。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	3	鉄拳2	ナムコ
2	—	バーチャファイター2.1	セガ
3	4	ストリートファイターZERO	カプコン
4	—	バーチャコップ2	セガ
5	1	バーチャファイター2	セガ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・バイ・ロサ

WANT TO SEGA SATURN CONVERT

実現するか？ セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

●移植希望

TOP20

USER DATA NEXT LEVEL

先月のSNKとの契約の発表に代表されるように、サターンは他機種にない強力なラインナップを着々と用意しつつあるのがうれしいね。今回はハドソンからの「ボンバーマンSS」の他、「きゃんバニ」など手堅い移植も注目だ。年末年始にはビッグな発表もある？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	同級生シリーズ	エルフ パソコン他	88
2	4	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	74
3	3	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	53
4	2	バーチャストライカー	セガ VG	50
5	11	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス FC他	35
6	25	スレイヤーズ！	バンプレスト SFC他	28
7	5	リッジレーサー	ナムコ VG他	26
8	7	インディ500	セガ VG	25
9	6	ポリスノーツ	コナミ パソコン他	24
10	18	エースコンバット	ナムコ プレイステーション	23
11	17	A.Ⅳ.	アートディンク パソコン他	22
12	12	銀河英雄伝説シリーズ	ボーステック パソコン	18
13	16	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	17
14	新	マーヴルスーパーヒーローズ	カプコン VG	15
15	10	ああっ！女神さま	バンプレスト パソコン他	14
16	8	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	13
17	14	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	12
18	新	スーパーストリートファイターⅡX	カプコン VG他	11
19	13	レイブレーサー	ナムコ VG	10
20	26	クールライダース	セガ VG	8

祝 きゃんきゃんバニープルミエール

完成度 60%

一部のマニアには注目度の高そうなX指定の移植作。まだまだこの手の移植は続く？

8 インディ500

実現度 50%(?)

アーケードでも好評のAM1研の最新レースゲーム。移植の可能性は人気と要望次第？

※画面は開発中のものです。

HOPEFUL SEGA SATURN NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

●期待の新作

TOP15

USER DATA NEXT LEVEL

10月12日のメディア発表会で、年末年始の戦略が示されたセガサターン。当日報じられた「VF2」「セガラリー」の発売日、価格に加え、今月は各新作の未公開部分もキャッチ！　買いたいソフトが多すぎて困る年末年始のセガサターンは、量より質の高さで勝負！

1位 前回1位 バーチャファイター2

セガ／12月1日発売予定／6,800円／ACT

767 POINTS

2.1にも切り替え対応

12月1日に発売される「VF2」は、6つのモードの他に、最新版「2.1」へもオプション切り替えで対応決定だ！P.45へ。

2位 前回2位 セガラリー・チャンピオンシップ

セガ／12月29日発売予定／5,800円／RAC

528 POINTS

待望の2P対戦も実現

サターン版は上下分割で2P対戦、タイムアタックではゴーストカーが自己ベストを表示。最後の秘密は次号でスクープ！

3位 前回3位 バーチャコップ

セガ／11月24日発売予定／7,800円（銃同梱あり）／SHT

441 POINTS

開発完了！すべてを公開！

アーケード版の完全移植も完了した「バーチャコップ」は、気になる裏技も結構ありそう。P.56へGO！

※上のデータのポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	新	ストリートファイターZERO	カプコン／今冬予定	408
5	新	ヴァンパイアハンター	カプコン／発売日未定	285
6	5	機動戦士ガンダム	バンダイ／発売日未定	265
7	7	新・女神転生 デビル・サマナー	アトラス／12月25日	259
8	9	ガーディアンヒーローズ	セガ／1月26日	235
9	10	X-MEN THE CHILDREN OF THE ATOM	カプコン／11月22日	231
10	4	闘神伝S（仮）	タカラ・セガ／11月24日	227
11	11	天外魔境外伝 第四の黙示録	ハドソン／発売日未定	188
12	12	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ／発売日未定	184
13	13	LUNAR（仮）	角川書店／来春予定	141
14	25	結婚～Marriage～	小学館プロダクション／12月15日	137
15	14	ダービースタリオン（仮）	アスキー／発売日未定	136

CHECK!

5 ヴァンパイアハンター

12月29日の発売予定が、やや延期に。高い移植度に期待！

9 X-MEN THE CHILDREN OF THE ATOM

いよいよ発売直前の「X-MEN」。手軽で痛快な格闘だ。

SEGA SATURN

読者参加型企画 セガサターン 読者レース Vol.11

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

いよいよ今月でサターンも1周年。この「読者レース」のコーナーでは、今まで発売された全ソフトを読者のみんなの投票でリアルタイムにランキングするぞ。購入の決め手はコレでOK／

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

（今月号の締め切りは12月4日、当日消印有効です）

⬇オッズ表サターン

11月1日現在発売済み
サターンソフト総本数：99本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	新	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	SLG	9.3095
2	1	バーチャファイター	ACT	9.2896
3	新	レイヤーセクション	SHT	9.1851
4	4	魔法騎士レイアース	RPG	9.1305
5	2	バーチャファイター リミックス	ACT	9.0433
6	5	デイトナUSA	RAC	8.9171
7	3	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.9095
8	6	パンツァードラグーン	SHT	8.7859
9	新	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.7619
10	7	スーパーリアル麻雀PV	TAB	8.5488
11	8	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4403
12	9	極上パロディウスだ／ DELUXE PACK	SHT	8.4025
13	10	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3981
14	12	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	SLG	8.3047
15	新	シムシティ2000	SLG	8.2962
16	新	出たなツインビーヤッホー／DELUXE PACK	SHT	8.2727
17	13	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.2405
18	11	Dの食卓	ADV	8.1964
19	15	MYST	ADV	8.0273
20	14	リグロードサーガ	RPG	7.9738
21	16	ビクトリーゴール	SPT	7.912
22	21	ウイニングポストEX	SLG	7.8494
23	30	水滸演武	ACT	7.7346
24	22	三國志Ⅳ	SLG	7.7323
25	17	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.7268
26	20	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	7.7
27	19	実況パワフルプロ野球'95開幕版	SPT	7.672
28	26	RAMPO	ADV	7.6072
29	27	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.5271
30	29	上海 万里の長城	PUZ	7.5031
31	25	サイドポケット2～伝説のハスラー～	TAB	7.5
32	28	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.4872
33	24	ザ・野球拳スペシャル～今夜は12回戦～	ETC	7.4782
34	18	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	7.3882
35	33	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	RPG	7.3753
36	32	アイドル雀士スーチーパイSpecial	TAB	7.3731
37	31	バトルモンスターズ	ACT	7.3589
38	23	シャイニング・ウィズダム	A・RPG	7.3488
39	34	VIRTUAL HYDLIDE（ヴァーチャルハイドライド）	A・RPG	7.2881
40	新	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	7.2
41	35	ゲームの達人	TAB	7.1666
42	36	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	TAB	7.1212
43	38	EMIT Vol.1～時の迷子～	ETC	7.0
44	37	柿木将棋	TAB	6.8507
45	39	輝水晶伝説アスタル	ACT	6.8396
46	40	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	VIC	6.5339
47	43	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.512
48	42	平成天才バカボン すすめ／バカボンズ	PUZ	6.3846
49	41	新・忍伝	ACT	6.3486
50	44	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.2504
51	45	麻雀鬼流島	TAB	6.1
52	49	RACE DRIVIN'	SLG	6.0454
53	46	WanChai Connection	ADV	5.8948
54	48	EMIT Vol.2～命がけの旅～	ETC	5.7894
55	47	ダイダロス	SHT	5.6495
56	新	熱血親子	ACT	5.6666
57	50	TAMA	ACT	5.5615
58	51	ゲイルレーサー	RAC	5.5595
59	55	バーチャルバレーボール	SPT	5.5
60	52	麻雀悟空・天竺	TAB	5.4823
61	53	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3586
62	54	DARK SEED	ADV	5.1379
63	56	学校の怪談	ADV	4.3437
64	57	～制服伝説～プリティファイターX	ACT	4.0136

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

オッズ表サターン寸評

「大戦略」ついに「VF」の連覇を阻む！

大波乱／ 集計開始以来、常に1位を確保してきた「バーチャファイター」ついに敗れる〃 その差は僅差、今後の展開は予断を許さないぞ。次号の1位ははたして？

◎新着本命馬紹介 無敗の「VF」を破ったのは超大作「大戦略」。名作揃い／

1着 NEW SOFT ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～

セガ／'95・9・22
5,800円／SLG

全投票平均点	9.3095
本誌の平均点	8.33

サターンになって、大幅にパワーアップした大作。秀逸なオープニングと、ポリゴンによる戦闘シーンの醍醐味は一見の価値がある。敵の思考時間もかなり速く（ただし戦闘時や武装変更時にはやや読むが）、キーの反応やマウス対応も快適。キャンペーンのシナリオが増えた分、遊びがいも増えて○。（千葉県・中山秀明）

システム的には前作のほうが"アドバンスド"といった感じだが、その半面、難易度や待ち時間が改善され、普通にやってクリアできるようになったのは○。ドイツでやって大勝を続けると、最終的にアジア方面で戦ったりするのも面白い。ただし、航空機の最高速度が移動距離でなく、旋回能力になっているのは納得がいかない。（埼玉県・高橋鉄也）前作で面倒だった部分がかなり合理化されていていいが、イタリアなど中小国の兵器がやや少なく、同盟COMの思考がかなりバカなので、自分の作戦がうまくいかないことが多いのは残念（爆撃機が零戦に突っ込むこともある）。重厚になった分、各国の特徴が薄れたBGMも残念（軍艦マーチは無理？）。パワーメモリー必携。（福岡県・和田直樹）

3着 NEW SOFT レイヤーセクション

タイトー／'95・9・14
5,800円／SHT

全投票平均点	9.1851
本誌の平均点	8.66

サターン最強のシューティングと言ってもいいほどの名作。ロックオンの爽快感、ほどよい長さの各ステージ、納得のいく当たり判定、熱いバックストーリーなど、近年では3本の指に入る傑作と言われるのもうなずける。難易度は確かに高いが、努力すればなんとかなるし、その場コンティニューもうれしい。タイトル変更だけが残念。（沖縄県・比嘉昭人・21歳）移植度は完璧だし、いったいいつ読んでるんだ？というほどアクセスも絶妙。EASYがないのと、サターンモードがやや迫力不足だが得点稼ぎは熱い／（東京都・永島雅照）

9着 NEW SOFT マスターズ 遙かなるオーガスタ3

T&Eソフト／'95・9・22
5,800円／SPT

全投票平均点	8.7619
本誌の平均点	8.0

シリーズ最高のリアリティと処理速度の速さに大満足。システムもすっきりしているし、いつでも変更可能な設定も○。ただし、リプレイ時の視点変更ができないのや、グリーンの拡大時にグリッドを表示できないのが残念。（岩手県・小原翔之・18歳）全コースのムービーによる解説や、マスターズの記録に挑戦など、追加要素が○。ゴルフゲームとしても完成されているし、ロード時間の短さ、値段の安さなど満足度は高い。プレーオフがない、マスターズのモードが1人で回れない、ペラペラのマニュアルなどは×。（埼玉県・見城圭）

15着 NEW SOFT シムシティ2000

セガ／'95・9・29
5,800円／SLG

全投票平均点	8.2962
本誌の平均点	7.0

拡大縮小機能や回転機能のおかげで、パソコン版よりずっと見やすくなっている。また、前作よりも様々な要素が増え、格段に奥深く面白い。ただし、画面のスクロールとキー反応が遅く、テンポが悪いのは残念。本体全部のメモリが必要で"メモリ泥棒"なのも×。（徳島県・坂田幹次）マップが広く、建築物も増え、前作になかったマップ創造ができるあたりは「ポピュラス」的。ゲーム中、ほとんどBGMがなく、画面を見てるだけなのはツライが、発展していく街を見るのは感動的。セーブ時間が長いのは難。（兵庫県・渡辺一樹・19歳）

16着 NEW SOFT 出たなツインビーヤッホー／ DELUXE PACK

コナミ／'95・9・29
5,800円／SHT

全投票平均点	8.2727
本誌の平均点	7.33

「極パロ」同様移植度は高いが、「出たなツイ」「ヤッホー」ともに内容的には似たりよったりのため、飽きが早いかも。両作とも音楽がいいだけに、サウンドテストがないのは大いに不満だが、コストパフォーマンスの高さを考えればファンならずとも買い？（大阪府・児玉誠・23歳）どちらもそれほど難易度が高くなく、サクサク進めて○。画面はあいかわらずゴチャつき気味だが、「ヤッホー」はしゃべりやデモが多く、結構楽しめる。シューティングとしての古さと全体的な物足りなさは感じるが、よくまとまった1本。（千葉県・相良伸一）

【次号「サタマガ」月2回刊開始／】「隊長、次号からいよいよ「サタマガ」月2回刊が開始ですね」「…………」「なんでも、次号はVF2、セガラリー、バーチャコップなど大作ソフトで完全独占スクープ満載だそうじゃないですか」「……」「あ、そうそう。なんと今号から「サタマガ」は東急線沿線の駅売店で販売も始まるとか／」「…」「もはやゲーム誌の王様ですか（笑）」「ほれ次、12月8日売りの予告いくぞ」「ひえ～」。

▲その他新着馬紹介

他機種でもおなじみの作品。デキはどう？

40着 NEW SOFT ファイヤープロ外伝 ブレイジングトルネード

ヒューマン／'95・8・25
6,800円／SPT

全投票平均点	7.2
本誌の平均点	6.33

グラフィックが向上し、大技時のズームアップや凶器攻撃などの演出もよい。だが、技が少なく、選手の数も寂しい（魅力もイマイチ）。本当に「外伝」という感じだ。ヒューマンらしく日本の団体にしぼってほしかった。（滋賀県・宮田重広）キャラクターの技が少なく、地味なものばかりだし、ウリのスペシャル技も使う機会が少ない。キャラが大きいのはいいが、「ファイプロ」のタイミングシステムは、もういまさらという感じ。最後のボスも強すぎ。タッグモードやバトルロイヤル、エディットなどもほしかった。（長野県・岡誠）

56着 NEW SOFT 熱血親子

セガ／'95・7・21
5,800円／ACT

全投票平均点	5.6666
本誌の平均点	4.66

「ファイナル・ファイト」風の格闘アクションだが、やってみると結構やる気にさせられる。ただ、ステージが4つしかないのが不満。隠し技が多すぎるのもちょっと。（高知県・杉崎直行・16歳）あいかわらず処理落ちし、展開も多彩とは言え単調。古くさいと言えばそれまでの1本。飽きも早い（茨城県・笹本博之・18歳）

⬇次回出走予定馬パドック情報

発売済みソフトの中から、上下の（？）注目作をピックアップ。購入の決め手にチェックするべし。

？着 プリンセスメーカー2

マイクロキャビン／'95・10・27
7,800円／SLG

予想オッズ	8.795
本誌平均点	8.0

評判通りのデキ。エンディングも豊富で、他機種で「3」が出るとか気にせずに、十分満足できる内容だ。憧れながら手が出なかったFM-TOWNS版にもっとも迫る移植度は思わずサターンに感謝してしまうほど。必見の1本。（香川県・中島大介）

？着 ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～

セガ／'95・9・22
5,800円／SHT

予想オッズ	5.071
本誌平均点	4.66

オープニングはカッコイイが、フライトシミュレーターとしてやると、あまりにリアル感がないのでダメ。画面はショボイし、敵が異常に硬くて、展開もダレダレ。任務遂行の気力が湧かない。2P対戦がないのも残念。（埼玉県・高野博之・17歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●祝／なんとエニックスが「ドラクエ」の最新作でサターンに参入／って、なったらいいと思わない？（神奈川県・小野一範・18歳）

●僕はサターンの話をすることが多いので、「セガール」と呼ばれるようになった。（岐阜県・水野茂・17歳）

●18禁のゲームなのに、18歳未満の女の子が脱いでいていいのだろうか……。（大阪府・なまちち・24歳）

セガサターンソフト総評

白熱／首位盗り合戦を見逃すな//

次号からの『サタマガ』の月2回刊の開始を前にした月刊最終号で起きた「VF」敗れるの波乱。くしくもそれはセガサターン誕生1周年を迎える新たな展開の予兆のよう。次号からの新作・話題作ラッシュの展開も盛り上がるぞ／ もちろん最下位も注目//

⬇オッズ表サターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	ファイティングスティックSS ●ホリ電気●'94年12月21日発売●5,980円（ジョイスティック）	8.6017
2	2	セガサターンコントロールパッド ●セガ●'94年11月22日発売●2,500円（パッド／純正）	8.2972
3	新	ファイティングコマンダーSS ●ホリ電気●'95年7月20日発売●2,480円（パッド）	8.25
4	4	シャトルマウス ●セガ●'94年11月22日発売●3,000円（マウス／純正）	7.6775
5	3	レーシングコントローラー ●セガ●'95年4月1日発売●5,800円（ハンドル型コントローラー／純正）	7.6486
6	5	サンサターンパッド ●サンソフト●'95年5月26日発売●3,480円（パッド）	7.241
7	6	バーチャスティック ●セガ●'94年11月22日発売●4,800円（ジョイスティック／純正）	7.0365
8	新	SGトルネードパッド ●イマジニア●'95年7月28日発売●2,980円（パッド）	6.8

周辺機器寸評

新規のパッドが2つランクイン！

臨時募集&発表中のサターン周辺機器ランキング。今月は久しぶりに新規のパッド2種類が登場だ。こちらも購入の参考にしてみてくれ。今後も増えるぞ。

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今月の予想ソフトは、落ちものパズルの超定番『ぷよぷよ通（2）』。膨大な漫才デモやビデオクリップも収録されたこの移植作品は、はたして何着を獲得できるか？ 右の例のように書いてくれ。

今月の着順予想

「ぷよぷよ通（2）」は何着だ？

【隊長さんの予想】定番ということでワシは9着でいくわ。
【謎の予想屋の予想】やっぱ、もう古いから16着が妥当じゃ。

10月号当選者　10月号予想「魔法騎士レイアース」は隊長さんがピッタリ賞の初登場4着。正解率は全応募者の34.3%とかなり高く、大抽選に。当選者は、広島県・大塚陽介くん、岐阜県・後藤良介くん、山口県・林真一くんの3名です。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス//

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本／）あげるぞ。テレビさながらの実況が熱い「F-1 Live Information」の予想をしてもらおう。進化したF-1ゲームの結果はどう出るかな？ 右上の記入例のように書いて送ってね。

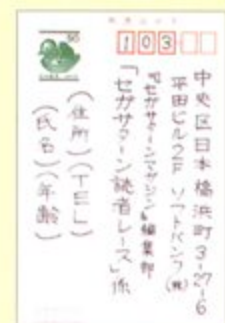
今月のオッズ予想

「F-1 Live Information」は何点だ？

【隊長さんの予想】これは楽しい／ので8.6571でどうじゃ。
【謎の予想屋の予想】やり込むと飽きも早いので8.2352な。

10月号当選者　10月号のオッズ予想「ファイナルロマンス2」は、隊長、予想屋の間をすり抜け、7.1515で決着。全応募者の中から、島根県の仲野貴雄くんが7.1514で最近似予想だったぞ。仲野くんにはソフト1本を近日発送だ。待っててね。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

103
中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「セガサターン読者レース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
・バーチャファイター（10点）
・デイトナUSA（9点）
・Dの食卓（8点）
・ゲイルレーサー（5点）
〈コメント〉〈ほしいソフト名〉

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、需要急上昇中のパワーメモリ＆新製品「バーチャガン」に好きなサターンソフト1本をプレゼントしちゃうぞ。応募者は、①ハガキに応募券を貼って（ないとボツだよ）、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしてもボツ／ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は1月8日発売号の当コーナー内でするよ。今月の応募締切は12月4日（消印有効）だ。ドンドン送ってね。

今月の特別プレゼント！

パワーメモリ&バーチャガン

今月の特別プレゼントには、パワーメモリ＆バーチャガンの人気周辺機器セットを用意したぞ。応募者から抽選で5名に好きなソフトとセットでプレゼントだ。年末年始の大作ラッシュの必需品だぞ！

10月号当選者　10月号応募者プレゼント（アナログミッションスティック＆お好みソフト）の当選者は富山県・横山隆二くん、北海道・大森伸一くん、長崎県・石原勝治くん、愛知県・水野敬子さん、埼玉県・古田康くんの5名です。

【次号「サタマガ」月2回刊開始／ばーとツー】「隊長、次号の「サタマガ」では新創刊記念豪華プレゼントも用意されてるそうですね」「うむ、もうその号は原稿が終わってるから、わしゃ何でも知ってるぞい」「なんでもその次の号では、さるビッグタイトルのスクープもあるそうで？」「もうそっちの取材もやってるから何でも知ってるぞい」「月2回刊って忙しいですねぇ、隊長」「めさせ100万部だーぜー（笑）」

読者レース応募券 12月号

特報!! SPECIAL REPORT
完成度――80%

サターン版「バーチャファイター2」12月1日発売!

発売1カ月前大情報!!

Virtua Fighter 2

DATA
- ●セガ
- ●12月1日発売
- ●6,800円
- ●ACT(対戦格闘)
- ●2人対戦プレイあり

発売日が12月1日(6,800円)と決定し、いよいよ発売まで1カ月を切ったサターン版「バーチャファイター2」。今月は、未公開だった6つのゲームモードの全貌と、ほぼ完成してきた最新画面を交え、サターン版のゲーム内容に詳しく迫るぞ!

次号の『サタマガ』月2回刊第1号で予定している発売直前スクープともども、見逃せない情報満載だ!!

CHECK 1 アドバタイズも完成!

舜帝の酔拳演舞で始まる、おなじみのアドバタイズも初公開。じつはこれ以外にも新作のデモも入るとか。次号でお見せする予定だぞ。

緊急スクープ! サターン版は「2.1」にも切り替え対応決定!

街のアーケードでガンガン対戦しているVFプレイヤーにとって一番の朗報と言えるのが、このニュース。じつはこのサターン版、現在アーケードで好評稼動中の「2.1」バージョンにも、オプションの切り替えで完全に対応しているのだ! バランス的にも対戦重視に見直され、10月から専用筐体バーサスシティに搭載された最新版の「2.1」が早くも存分に遊べるのはうれしい限りだよね。もちろん従来の「2」のほうも選べるので、プレイヤーは好みのバージョンで遊べるぞ。どちらで遊ぶ?

初公開!2Pのアドバタイズ

「2」と「2.1」は、オプションで切り替えができる。「2.1」になると、左の写真のようにアドバタイズも2Pカラーに変化するぞ。

ダメージ表示も?

「2.1」では筐体の電光掲示にダメージ数値も出たが、それも再現されるかも?

最良のバランス

「2.1」は、左の写真のように、PKを当てても転ばないなど、対戦重視に変更されている。

見どころ満載!「VF2」最新情報!

CHECK 1 徹底紹介!これが6つのモードだ!!

サターン版ならではの全モードをいよいよ完全紹介するぞ!

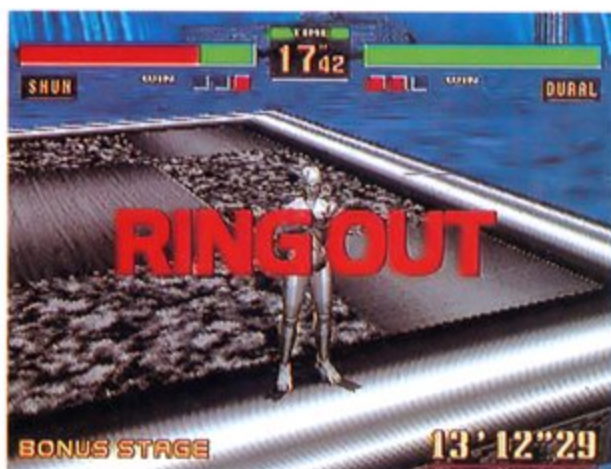
CHECK 2 全ステージ完成!これがデュラル面だ!

最終面のデュラルステージも初公開。闘いの舞台は水の中だ!

CHECK 3 2Pカラーのキャラも大公開!

ついに2P側のキャラデザインも公開。見た目の再現度も完璧。

POINT 1 全ステージも完成！ これがデュラルの海底神殿だ!!

「VF2」に用意されたステージの中で、一番仕掛けが豊富な場所である最終面・デュラルステージがついに完成!! この海底神殿は、水の抵抗により各キャラの動きがスローになるという特殊なステージだ。サターン版でもスローな動きを再現しているぞ!!

水中面になるのは、対CPU戦のみ。対戦では水中戦ではなくなる。

アーケード版ではキャラの口から泡が出たりしていたがはたして？

アーケード版

地面が鏡になっていて水中的なブルーがかかる。これも再現ずみ！

AM2研デザイナーよりひとこと

床の映り込みを再現できなかったのは残念ですが、その代わりスチールの感じはよく出せたと思っています。相手がデュラルの時のみ、画面全体が青くなるのもきちんと再現していますので、これもチェックしてください。

STAGE CHECK 1 この面は変更された？

サターン版のステージはこれですべて公開されたが、中には演出が変更される面もある。代表的なものをチェックしておこう。

舜帝ステージ

最難関の舜帝の河下り面は左のような、河原のシーンに変更されている。

ウルフステージ

ウルフステージは周囲に張られた金網がなくなっている。これは我慢するしか？

POINT 2 さらに完成してきた各キャラ達をチェック!!

2Pカラー、そして素顔の影丸をキャッチ!!

最後に紹介するのは、今まで未公開だった2Pカラー(!)の画面写真。今回は人気のジャッキーをはじめ、ウルフ、ラウの2P側キャラをお見せしよう。現在は「開発機材上では、ほぼ全員のデザインが完成している(AM2研・岡安氏)」とのことだから、次号では全キャラを公開するぞ。また、今月はマスクが取れた影丸の素顔も初公開。こちらも要チェック。

頭飾り同様、打撃技が入ると頭のマスクが取れる影丸。

これが初公開の素顔の影丸（業務用では影丸を使って、対戦で20連勝を達成すれば、それ以降マスクが取れた）。顔のほうはまだまだ直されるぞ。

アーケード版

AM2研デザイナーよりひとこと

アーケード版をじっくり見て初めて気付いたんですが、カゲって顔に傷があったんですね。ちゃんと今もつけていますけど、見えないかも……。テクスチャーを貼ってはポリゴンの形を変え、試行錯誤の末、こうなりました。

COLOR CHECK! JACKY

ジャッキー・ブライアント（截拳道）

ニーストライクとの2択攻撃にもなる技、ビートナックル。

下段攻撃のスラントバックナックルは、多用する技の一つ。

特定の技が入ると、ジャッキーの[illegible]れることも…。

炎の革ジャンを見よ！

ジャッキーと言えば、やはりこのファイアーペイントの革ジャンにジーパンの2Pカラーが一番人気。最近は、この革ジャンが製品化されたりもしているほどだが、サターン版での再現度は革の質感などが素晴らしいぞ。使うならコレだ！

アーケード版

AM2研デザイナーよりひとこと

1Pカラーと服装がまったく違いますから、結局は作り直さなくてはいけないので大変でした。個々の小さなテクスチャーをうまく組み合わせて、模様や刺繍などの大きな柄を作っていくんです。これもギリギリまで手直しを加えていきます。

STAGE CHECK 2 因縁の兄弟対決は特設ステージが舞台!

海底神殿ステージに続き、サラとジャッキーの対戦時にしか見られないシカゴステージも完成!　出場キャラや大会のポスター、スプレーペイントなどのパターンが多く、じつはサターンの機能上、再現が非常に困難だったのだが、見た目の印象はアーケードとほぼ同じレベルまで仕上がってきている。スゴイぞ!!

SARAH VS JACKY

ちょっと顔がふっくらしているが、サラの顔もだいぶ良くなってきた。まだ修正は入るぞ。

ジャッキーは、現時点でかなり完成度の高いキャラ。前ページ下の2Pもカッコイイぜ!

よく見ると、ポスターの大きさや数に違いがあるが、よくここまで再現したと言えるぞ。

サターン版

壁に描かれたラクガキもうまく再現している。ソニックやAM2研マークがオチャメ。

アーケード版

並べてみるとMODEL 2の性能の凄さがわかる。とはいえ、ゲーム性はまったく同じ。

ちなみに業務用にあった「レンタヒーロー」のポスターはなくなったらしい。残念。

AM2研デザイナーよりひとこと

再現することの難しさは全ステージ中で1、2番を争うぐらいかと思われましたが、いざ作ってみたらいい感じで、とりあえずは一安心。自分の中では、結構満足しています。AM2研マークやソニックの落書きも再現したので見てください。

COLOR CHECK! WOLF

ウルフ・ホークフィールド（プロレス）

ヒップの"Wolf"も健在!

お尻の部分に描かれた"Wolf"の文字が特徴的な、2Pウルフ。オレンジ色のスパッツ（トレパン?）姿は、1Pのジャージ姿に比べ、根強いファンも多い。グレー系ブーツを履いているのもオシャレ。

アーケード版

AM2研デザイナーよりひとこと

上半身が1Pカラーと同じなので、作業量で見れば楽でしたね。Wolfも文字もちゃんと再現したので、ぜひ見てほしいです。これはウルフだけでなく全キャラにいえることなのですが、顔はいまだに苦労してます。

高度から肘を叩き込む、ウルフのダウン攻撃ハイエルボー。大技をかけた後はコレ。

相手の首を刈り後ろへ投げるフランケンシュタイナー。リング端で出そう。

スプラッシュマウンテンの代わりに追加されたSSD。相手のスキを狙え。

COLOR CHECK! LAU

ラウ・チェン（虎燕拳）

虎の刺繍に注目!

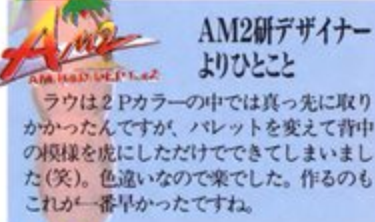
1P側が"龍"だった背中の刺繍が、2P側では"虎"になる。アーケード版「2」は1Pと2Pの性能に差があったために2Pは不人気だったが、「2.1」からは同等の性能に。「2.1」は"虎"を選べ!!

アーケード版

AM2研デザイナーよりひとこと

ラウは2Pカラーの中では真っ先に取りかかったんですが、パレットを変えて背中の模様を虎にしただけでできてしまいました（笑）。色違いなので楽でした。作るのもこれが一番早かったですね。

斜上掌をからめた、PPコンビネーションによる突進力がラウの魅力。攻め続けろ!

相手を後ろにほうり投げる翻車旋転。実戦で使える技の豊富さはピカイチ。

お手玉コンボはラウの必殺技。回し蹴りなら背中の刺繍も一瞬見えるぞ。

サターン版「VF2」6つのゲームモードを徹底紹介！

サターン版「VF(1)」には計3つのゲームモードが用意されていたが、今回の「VF2」には一挙に6つのモードが用意されている。中でも特筆すべきは、団体戦の〝チームバトル〟だ。アーケード版とはひと味違う内容に迫るぞ！

家庭用を意識した充実の内容とオプション

去る10月12日、セガ本社で開かれたメディア発表会で、セガAM2研はサターン版「VF2」の発売日と価格を公の場で正式に発表するとともに、サターン版に搭載される6つのゲームモードを明らかにした。当日は〝アーケード〟と〝VS〟そして〝ウォッチ〟モードしか画面は公開されなかったが、今回本誌はその他のゲームモードすべての画面を入手！ 以下に、画面写真を交えて各モードを徹底的に詳細に解説していくぞ。どれもボリュームのある内容だから、じっくり楽しんでくれ。

メディア発表会席上で、AM2研・黒川氏からサターン版の発売日と全モードが発表された。

今回紹介したモード以外にも、〝オプション〟で各種設定ができる。詳細は本誌次号で。

ARCADE［アーケードモード］

「2」と「2.1」のCPU戦がアーケードそのままの感覚で!!

CPUが操作するキャラと戦う、アーケード版「VF2」とまったく同じゲーム進行の1P専用モード。登場するキャラは最終ボスであるデュラルを含めて11人（戦う順番はラウ→サラ→シュン→パイ→リオン→ジェフリー→カゲ→ウルフ→ジャッキー→アキラ→デュラルの順固定）で、後半のCPUキャラほど手強くなる。途中2P側からの乱入も可能だ。

自分のキャラを選択
よりアーケード版に似せられた各キャラのデザイン。プロフィールはここで見れるぞ。

CPUキャラを勝ち抜け！
ルールはおなじみの1セット2本先取、制限時間は30秒。迫力のリプレイも移植。

コンティニューもあるぞ！
真上からの見下ろし視点は、コンティニュー時だけのもの。視点がどんどん上がるぞ。

VS［VSモード］

家庭用ならではの対戦専用モード

サターン版「VF(1)」にもあった、2P対戦専用モード。1試合終了するごとにキャラクターセレクト画面に戻るので、お互いのキャラをいろいろ変えて、ひたすら対戦するだけならこのモードが最適だ。またこのモードでは、キャラごとの詳しい戦績が記録されるので、自分の苦手なキャラはどれか……といった自己分析に役立てることもできるぞ。

もちろん1P、2Pカラー選択可能
おなじみのキャラ選択画面。レバーを上に入れてボタン決定で、2Pカラーが選べる。

人間同士で対戦プレイ
「VF2」の醍醐味はやっぱり対戦。当然操作感覚はアーケード版とまったく同じだ。

連勝記録を狙え！
連勝が続くと〝CHAMPION○ WINS〟とともに「連勝記録を止めろ！」などの表示が。

NEW! WATCH［ウォッチモード］

CPUキャラの対戦を永久ループで観戦！

本誌読者からの声を元に作られたという観戦モード。1P、2PともにCPUがキャラを自動的に選択し、0プレイヤーの状態で試合開始。試合が終了すると再びキャラセレクト画面になり、選択→自動対戦の繰り返す…というゲーム進行となっている。環境ビデオ風に観るも良し、試合の組み立てを覚えるための初心者教材として利用するのも良し、だぞ。

キャラ選択は自動ランダム
ウォッチモードのキャラ選択はCPUがランダムで自動決定。プレイヤーは見てるだけ。

ひたすら対戦が続く…
CPUが操作するキャラの対戦が延々と続く。CPUキャラの〝クセ〟をココで勉強しよう。

ひたすら見るべし
試合終了後のリプレイも当然用意されている。この後、再びキャラ選択が始まる……。

SUPER NEW SOFT for SEGASATURN

▼バーチャファイター2

NEW!

TEAM BATTLE [チームバトル]

シリーズ初採用！ 5対5の団体戦が超熱い！

2人で5対5の勝ち抜き団体戦を行う新モードがこれだ。1試合のセット数はオプションで自由に変更可能。プレイヤーは好きな5キャラを選択し（同じキャラは不可）、先に5キャラ勝ち抜いたほうが勝ちだ。体力回復なしの設定も楽しい。

対人間戦だけでなく、対CPU、さらにはCPUどうしの団体戦もできる。

リカバーライフ設定で熱い対戦が！

この設定は、試合に勝った側のキャラの体力を次戦で回復させるかどうかを決めるものだ。

回復なしの設定だと、勝ち抜いた側のジャッキーの体力が最初から少ない、なんてことも。

自キャラを5人選べ！

まずは1P、2Pチームそれぞれのキャラを5人選ぶ。ちなみに同じチーム内で同キャラは選べない。

順番を決めろ

チームメンバーを選んだら、次に登場させる順番を決めた。相手に応じてチームオーダーを組み替えろ。

いつもと違う駆け引きが！

試合中。自分の得意キャラをどの順番に持ってくるかも、チーム戦の勝敗を分けるポイントとなる。

勝敗決定！

画面写真は、最終戦で大将（？）のジェフリーを下した2Pチームの勝ち。実際に遊ぶと結構燃えます。

RANKING [段位認定モード]

サターン版は「2」と「2.1」の中間的内容に!!

CPUがプレイヤーの試合内容を判断し、ゲーム終了後に10級～9段までの段位で実力を評価してくれる、おなじみのモード。アーケード版では「舜で名人が取れない」というバグがあったが（※「2.1」では取れる）、「サターン版は『2』と『2.1』の中間的バランスにする（AM2研・岡安氏）」とのことだ。幻の〝15段〟や、デュラルの段位挑戦も期待したいね？

いつでも認定に挑戦可能！

サターン版「VF（1）」は、全ステージをクリアしないと段位認定モードを選べなかった。が、「VF2」では最初から選べるのだ。

舜帝でも名人が狙える！

「2」は舜の規定技の倒脚（↓P+K）がカウントされず、〝名人〟段位が取れないというバグがあったが、サターン版はOKだ。

プレイヤーの段位を表示！

段位認定の評価ポイントになるのは、クリアしたステージの数、プレイ時間、技術点（規定技をいくつ入れたか）などが関係する。

EXPERT [エキスパートモード]

アーケード版より強い！ 最強キャラを育てる魅力も！

ゲームをやり込んでいく中で、サターン版最大のウリになりそうなのがこのモードだ。先月号の岡安氏のインタビューでも出てきたが、このモードでは、なんとプレイヤーが使ったコンビネーションや技の使い方をCPUが〝学習〟する進化型アルゴリズムが搭載されているのだ。どんどん強力な技を覚えさせれば鉄人並みのキャラもできるかも。楽しいぞ。

左上の表示に注目！

ゲームの進行はアーケードモードと同じだが、CPUはプレイヤーの使った技をドンドン覚える（覚えるとゲージの名前が点滅）。

いきなり大技も！

エキスパートモードのCPUには、アーケードモードとは別のアルゴリズムが用意されている（岡安氏）。最初から強力な技も！

本当に強い！

CPUキャラでは最弱レベルのはずのラウが、いきなり斜上掌ラッシュなどを仕掛けてくる！ なんと5秒で秒殺された！

ATTACK COLUMN

ロンドン小林、エキスパートモードを体験！

アーケード版の筐体も所有している私（※友人と共同購入）だが、サターン版のエキスパートモードは、アーケード版よりも学習機能・防御面が大幅に強化されており非常に楽しめた。今回は特別に、学習〝以前〟のものと、AM2研の強者どもが学習させたサンプルの両方を遊ばせてもらったが、後者のCPUのあまりの強さと、人間臭い連係には驚かされた。より〝街の対戦〟に近い体験が味わえるのだ。また1つ大きな楽しみが増えたと言えそうだ。

本誌「ソフトレビュー」のコーナーでもおなじみの「バーチャファイター2」担当ライターの1人。使用キャラはアキラだ。

AM R&D DEPT.#2

AM2研「VF2」開発チームよりひとこと

CPUは、どんなモードでプレイしても学習します。技を覚える条件は、プレイヤーが使った攻撃パターンが有効なものであること。同じパターンをどんどん使って頻度を上げれば、CPU側も多用してくるようにしました（これはサターンオリジナルの仕様です）。

シュンの転倒立→倒身連脚、アキラスペシャルなど、目立つ技を覚えさせると楽しいですよ。なお、CPUが覚えるのは攻撃パターンのみで、防御系は覚えません。

デフォルトの状態でも結構強いCPU。育てまくろう。

AM2研特別インタビュー

岡安啓司

AM2 AM R&D DEPT.#2

サターン版「バーチャファイター2」開発チーフ

発売日も決定し、開発の終了も目前に見えてきたサターン版「VF2」。製品版に入る内容もほぼ確定してきた中、まだ未公開の気になる部分を聞いてみた。最後に読者のみんなの意見もぶつけてみたぞ。

今回は早く発売したくてうずうずしてますね

本誌■発売日も決まりましたが、現在の作業は？
岡安■ネームエントリーとかオープニングのデモとか、ゲーム周辺の部分を中心にやってますね。一方でポリゴンとかも、かなりショーの時から比べて直していますから、だいぶ良くなってますよ。
本誌■オープニングのデモというのは新規で入るもののことですか。
岡安■そうですね。以前からムービーでカッコいいデモを入れたいというのはあったんですが、現在アーケードで開発中の「VF3」のこともありますので、あまりストーリーやキャラのイメージに関わるようなものはまずいと。それで、各キャラが「1」から「2」へ進化し、代表的な技で魅せるというものにほぼ決まりました。「1」のキャラがアップで出てきて「2」のキャラに変化するシーンは、かなりいいと思いますよ。これは逆に言うとアーケード版ではできない要素ですし、映像的にも従来のシネパックとは違う新しいムービーの技術が使われていますので、その違いや可能性も注目してほしいですね。
本誌■ステージはもうほとんど完成しているようですが？
岡安■デザイナーがよく作ってくれたおかげで、デュラルステージが非常にいいデキになりましたね。水中でスローモーになるのは苦労してますが、うまく再現できる予定です。ただし、舜帝ステージだけは、ここまで考えられるすべての手法を試したんですが、現状のままでは不都合もありましたので、少々違った形にしました。ウルフステージの金網も同様で、なんとか勘弁してほしいですね。
本誌■「2.1」への対応は、それほど難しくなかったんですか？
岡安■そうですね。上級プレイヤーにも満足していただけるようにバランス取りはじっくりやります。
本誌■リプレイなどのカメラワークも確定してきたようですが？
岡安■「1」の時にリプレイのポリゴン欠けをさんざん言われましたから、非常に気を使って調整をしました。パターンはアーケード版より多いですね。
本誌■CPUの賢さはいかがですか？
岡安■オプションでイージー、ノーマル、ハードに設定できるんですが、これはアーケードモードとチームバトルのCPUには、別のアルゴリズムを入れる予定です。
本誌■エキスパートモードで育てたCPUキャラは、データの移動ができますか？
岡安■パワーメモリーを使えば当然できますし、エキスパートモードで育てたCPUは、キャラクター単位でデータを白紙にすることができます。ただ、育てたキャラどうしで対戦というのは、今のところできませんね。ただ、このモードはかなり楽しめますので期待しててください。
本誌■これから最後のツメですね。
岡安■去年に比べれば、かなりチーム全体に余裕がありましたね。期間的にも非常に短期間でやっちゃってますから。今回はチームの全員が自信を持ってますので、ぜひ楽しみにしていてほしいですね。
（10月13日、AM2研にて収録）

「早く発売したいですね」と自信を見せる岡安氏。来月1日の発売日は買いに行くしか／

新デモ、オプション詳細などを次号でスクープキャッチ!!

次号11月24日発売の「サタマガ」月2回刊第1号では、完成したサターン版「VF2」の未公開部分も含めたすべてをどこよりも早く巻頭大特集で大公開／ 見逃すな／

なんと次号で2Pカラーのデュラルが世界初公開!? 何色だ!?

未公開だった残りの2Pカラーも全キャラ完全紹介／デキは？

「2.1」対応と判明したオプションの詳細も初公開／ 徹底解剖だ。

そして本来のアドバタイズデモとは別に入れられたというデモも独占で初公開（予定）!! 必見だ／

直撃！サターン版「バーチャファイター2」Q&A

なんと「ウォッチモード」は本誌読者のアイデアだったとか。ならば最後のハガキで岡安氏を直撃だ／

なものはつきますか？（埼玉県・宮崎貴史・17歳）
岡安■時間的なものが厳しいので、入ってませんね。ただし、ライフ設定に「ノーダメージ」というのを入れましたので、それで代用して練習できると思いますよ。
●CDの読み込み画面が真っ暗だと寂しいので、有井さんとかが作ったCGを入れておいて眺められるとい（茨城県・田所康成・20歳）
岡安■いいアイデアなんですが、現状ですでにの容量がギリギリの状態なので、実現は難しいですね。
●隠し要素で、それぞれのキャラの誕生日とかに起ち上がるメーセージなどを入れてほしいのですが？（東京都・藤田栄司・22歳）
岡安■これは結構面白いアイデアですね。ただ、これも先ほどのと同じ理由で難しいのが残念ですね。
●段位認定の記録を保存できるようにしてほしい。（滋賀県・高山信彦）
岡安■できます。ちなみに使用ブロックは全部で180の予定です。
●デュラルステージが水中面なので、隠しキャラでサタンシャークと闘えるようにしてほしい。ジェフリーがサタンシャークと闘うシューティングゲームでもいいです。（大阪府・松田道広・18歳）
岡安■（笑）。ないです。入りません。
——最終的な全貌は次号の大特集で独占公開／ 11月24日を期待せよ!!

エントリーも次号で公開。本物に近いデキだぞ。

次号は発売直前巻頭大特集／ そのすべてを最速大紹介!!

ついに発売日も決定！大ボリュームでお届けするぞ!!

セガラリー・チャンピオンシップ

特報!! SPECIAL REPORT

完成度―75%

●セガ●12月29日発売●5,800円●RAC●レーシングコントローラー対応

驚異の75%バージョン!!

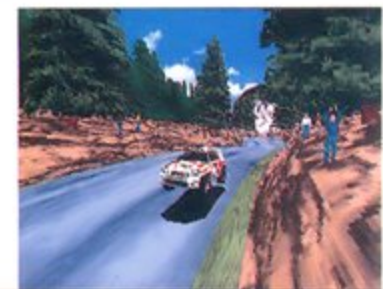
前号では初級、中級、上級の3コース、そしてタイムアタックモードの入った55%バージョンを紹介したが、なんと今回は、未調整ながらほぼ全てのモードが投入された75%バージョンをお届けする。

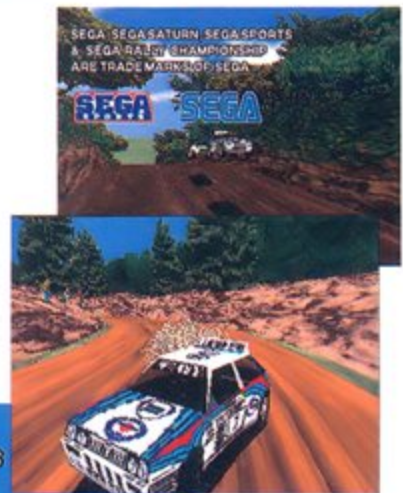
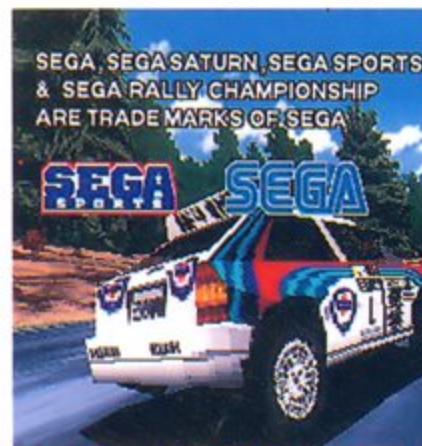
この75%版、まず前回まであったアーケードモードと、タイムアタックモードはさらに完成度を増し、待望の超上級レイクサイドコース、そしてサターン版の目玉の1つ2Pバトルモード、そしてカーセッティングやオプションモード、アドバタイズデモなど、非常に多くのモード、フィーチャーが追加された。まだまだ未完成ながら、その完成度は"驚異"の一言につきる。さらに、気になる発売日も12月29日に決定／　あとは指折り数えて待つのみとなったわけだ。ではさっそく、今回入ったアドバタイズデモから見ていこう／

2Pバトル、カーセッティング、そしてオプションモードが新設／　さて今後どうなる!?

数あるレーシングゲームの中でも1、2を争うほどの難易度を誇るコース、レイクサイドもいよいよ登場！　まだ調整中とはいえ、見た目、そして走行感覚は完璧といえる。詳しくは次のページで紹介するぞ／

未調整ながらカーセッティングモードも入った。次号でドーンと紹介する予定だ！

アドバタイズデモも投入!!
究極のレースゲームも完成間近!!

先にも触れたように、今回のバージョンではアドバタイズデモ、つまりゲームのデモンストレーション部分が入った。まあ、アーケード版でおなじみのアレだといえばピンとくるだろう。

肝心の移植度に関しては、実際にアーケード版と見比べたわけではないので何ともいえないが、仮に「まったく同じです」といわれでも納得してしまうほどにレベルは高く、全体の動き、魅せるカメラアングルなど、この段階でも実によくできている。とはいえ、まだまだこのアドバタイズも調整段階にあるらしく、ポリゴンの表示関係や車の動きなどをこれから煮詰めていくそうだ。実際、動いているのをお見せできないのが残念。

ダイナミックなカメラアングル

ランチャとトヨタのマークがデカデカと表示されるあたりも完全再現！　これもアーケード版同様、実車がそのままゲームに登場する証でもあるのだ。

完全再現！

ジャンプやドリフトといった、ラリーならではともいえる走りを迫力あるカメラアングルで追う。アーケード版にはない要素として「SEGA SPORTS」のロゴが入っているが、これは海外仕様らしく、国内版に入るかは未定のようだ。ともあれ、文句のつけようのない完成度には脱帽。

いよいよ最上級コースのお目見えだ

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

ついにベールを脱いだ超上級コース!!
レイクサイドコース大公開!!

超高難易度の厳しさ、美しさに酔え!!

では前号の予告通り、お待ちかねのレイクサイドコースの大解剖といってみよう。

このレイクサイドコース、おそらくアーケード版をやり込んだ人ならおなじみのはずだが、そうでない人には〝お初〟なコースだろう。なぜなら、先月号でもチョットだけ触れたが、このレイクサイドを走るにはチャンピオンシップモードで1位を取らなくてはならない。サターン版でもそのへんの条件は同じで、チャンピオンシップモードで1位にならないとレイクサイドを走ることはできない。逆に1位を取れないような腕前では普通に走ることさえままならないだろう。タイトで数多いコーナー、そして異常に狭いコース幅……。操作タイミングやラインをひとつ誤ればクラッシュが待っている……そんなコースなのだ。ではその移植度、完成度をコーナーごとにチェックしていくぞ!

これがサターン版レイクサイドコース。アーケードレベルといってもいいくらいのクオリティだ。

まずチャンピオンシップモードで1位に。初心者にはそれだけでもキツいかもしれない。

すると念願の超上級コースを出現! ここでも1位になると豪華なエンディングが……!?

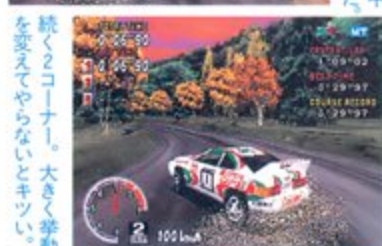
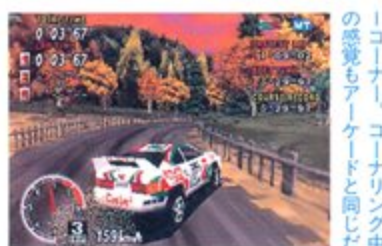
もちろんタイムアタックもOK!!

チャンピオンシップモードで一度レイクサイドコースを出せば、タイムアタックモードにもレイクサイドが追加され、思う存分走り込むことができる。このタイムアタックは相当アツいぜ!

レイクサイドが追加。これもサターン版ならでは!

CHECK! 1コーナー～3コーナー

何から何まで同じ!

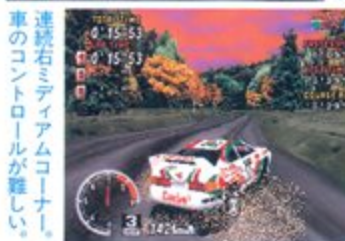
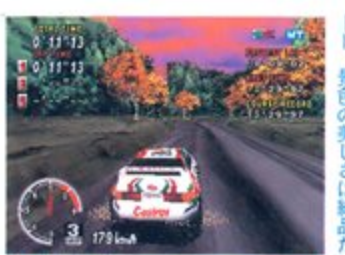
スタートラインから勢いよく飛び出し、約2秒ほどストレートを走行すると、すぐに1コーナーの右、そしてキツイ左の2連続コーナーに差し掛かる。初心者はいきなり壁に激突、ナビゲーターはOH! OH!と叫びまくるポイントだ。難易度的にはレイクサイドのなかでも最も難しいエリアのひとつで、特に2周目以降の1コーナーへの飛び込みは車速も速く、タイミングが非常にシビアになる。このあたり、サターン版は1コーナーへの飛び込みタイミングはおろか、2コーナーから3コーナーのクリア法、そしてそれに伴うマシン挙動なども、まったくアーケード版と同じといっていい。強いていえばスピード感が異なる程度か。画面比率の影響か、なんとサターン版はアーケード版より数段速いのだ。

1コーナー。コーナリング中の感覚もアーケードと同じだ。

続く2コーナー。大きく挙動を変えてやらないとキツい。

すぐ直後に3コーナー。切り込むタイミングとアクセル操作が要だ。

CHECK! 4コーナー～第1ストレート手前

背景オブジェクトも完璧!

3コーナーをクリアすると、若干のストレートの後に右、右とミディアムコーナーが連続し、その直後にまた短いストレート、そして左のミディアムコーナーに差し掛かる。筆者はアーケード版では右、右の連続コーナーなどを終始ドリフトさせてクリアしていたが、そのへんの攻略法もサターン版でそっくりそのまま再現できた。ただ、アーケード版のように操作系がアナログではないため、そのへんで生じる誤差や、先にも触れたようにサターン版のスピードで、若干は操作タイミングにズレがあるかもしれない。とはいえ、感覚的にはまったく同じで違和感もないといっておこう。さらに、このあたりはオブジェクト数もかなり多く、サターンでの再現性がどうなるか心配だったが、その心配もこの画面写真を見てもらえれば吹き飛ぶハズだ。ポリゴン欠けもまったくない。

3コーナー直後の短いストレート。景色の美しさは絶品だ。

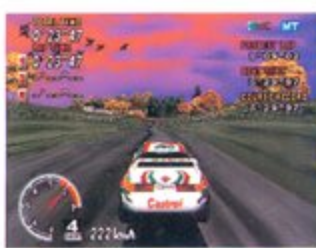
連続右ミディアムコーナー。車のコントロールが難しい。

第一ストレート手前の左コーナー。ここの立ち上がりしだいでタイムもガラリと変わる。

CHECK! 第1ストレート～第2ストレート

ストレートで一休み？

左ミディアムコーナーを抜けると、レイクサイドコース最大のストレートに差し掛かる。ここはアーケード版同様に4速全開で疾走！ このコースで唯一気の抜けるポイントだ。そしてストレートエンドの右ミディアムコーナーを抜け、続いて左のミディアムコーナーをクリア、そして第2ストレートへと侵入していく。

このエリアの移植度だが、まず路面のギャップや空を飛ぶ鳥たち（カラス？）に至るまで完璧に再現されている。強いてアーケード版との違いを挙げるとすれば、ストレートエンド付近のオブジェクトの細部が若干省略されている、というところくらいだ。といっても、このあたりはまだまだ調整段階なので今後改善される可能性もあるし、仮に直らなかったとしても、言われなければほとんど気にならないレベル。移植度は十分に合格点といっていいだろう。もちろん、第1ストレートからの右、左と続くミディアムコーナー、そして第2ストレートもバッチリで、コース両脇に立ち並ぶ紅葉した木々なども見事に移植されている。

奥のオブジェクトもこのあたりにくれば表示される。

第1ストレートエンドの右コーナー。タイミングが難しい。

第2ストレートエンド付近。紅葉した木々が猛スピードで後ろへスッ飛んでいく。

CHECK! 第2ストレートエンド～レイクサイド

最短、最高の難易度

第2ストレートエンドから続く左ミディアムコーナー、そしてその直後の右ミディアムコーナー、トドメの右、急コーナー。このエリアはストレートの直後にあるため平均車速が高く、なおかつコーナー全体がタイトなので非常に難易度が高い。つまり、この3つのコーナーをいかにスムースにクリアできるかでタイムも大きく変わってくるのだ。で、このエリアの移植度だが、これまでの例を見てもらえれば想像できるように、文句の付けようがない完成度だ。アーケード版と同様のクリア法ももちろん通用し、コースの微妙な勾配までもバッチリ再現されている。当然のことながら、このあたりの路面のギャップから生じる車の挙動変化などもアーケード版に忠実。背景ポリゴン欠けのようなものも一切なく、非常によく移植できている。サターンの底力を感じさせるエリアだ。

第2ストレートエンドの左コーナー。路面は下り勾配に。

3速全開で抜ける右ミディアムコーナー。車速が速く、攻めるには相当の度胸が必要だ。

レイクサイドに突入する右コーナー。このコースの中でも最も急なコーナーだ。それにしても美しい。

CHECK! レイクサイド～シケイン

白鳥までも完全移植！

レイクサイドに突入したら、間髪入れずに左ミディアムコーナーに差し掛かり、そこから高速左コーナー、そして短いストレートの後にシケインとなる。コース名にもなっているように、このエリアは湖の横を走ることになり、難易度はそれほど高くはないものの、何しろ左は湖、そして右は紅葉と非常に美しく、「セガラリー」の数ある名所の中で最も見応えのあるポイント。で、気になる移植度はご覧のとおりで、湖の白鳥まで完璧に移植されている。アーケード版と比較すればそれなりに違いは発見できるとは思うが、そうでもしない限りアラを探すのさえ困難だ。

湖の横を疾走する左高速コーナー。湖に浮かぶ白鳥など、細かい部分まで完璧だ。

シケイン手前のストレート。すぐ先にギャップがあり、乗り上げるとジャンプしてしまう。そこをどうリカバーするかが腕の見せどころだ。

そしてシケイン。ミディアムコーナーが右、左と連続し、手前にギャップがあるため車をコントロールしにくい。アーケード版同様、サターン版もこのシケインが難所のひとつになることは間違いない。

CHECK! 最終コーナー～ホームストレート

最後の難所、最終コーナー

シケインを立ち上がると、またすぐに右、左と続くミディアムコーナーに差し掛かる。2つめの左コーナーが事実上最終コーナーになり、そこを立ち上がるとスタート地点に戻り、はれて1ラップとなるわけだ。アーケード版でも、この最終コーナーが最後の難所であったように、サターン版もそのへんの難易度は変わっていない。で、このあたりは周りのオブジェクトがそれほど多くない。ということは、遠くまで描画しなければならないわけで、第1ストレートに続いてポリゴン数が多そうなエリアになるわけで技術的に難しい。だが、直接アーケード版と見比べることはできなかったが、少なくとも気になるレベルのポリゴン欠けはお目にかかれなかったといっておこう。まさに驚異の再現度。完成した暁にはどうなっているのだろうか!?

シケイン後の右ミディアムコーナー。あと2つコーナーをクリアすれば、長かったレイクサイドコースも幕を閉じる。

いよいよ最終コーナー。侵入角度の難しさはアーケード版同様。向こうにスタート地点が見えるが、欠けは一切ない。

次のページではいよいよ2Pバトルモード大公開!!

残すは微調整だけという段階ですね 2P対戦とゴーストはアツいですよ

CS企画デザイン制作部
中村篤彦氏

サターン版「セガラリー」の指揮を取るレーシングゲームの達人。ブローオフバルブの音までにこだわり続ける。

本誌■現在の状況なんですけど、もう初級、中級、上級とも完成といった段階ですか？
中村■そうですね。あと手直しするとしたらコリジョン（当たり判定）をちょっと直すとか、本当に微調整ですかね。ちょっとまだコースが切れちゃってるとか、向こうが見えちゃってるところもあるんで、そこを直す程度です。
本誌■アザーカーのタイミングとかもこれからですか？
中村■そうですね。ただゲームのレベル設定で、アザーカーの走りを変えてまったく同じタイミングにはならないかもしれません。時間があればそのへんのプログラムもいろいろ融通の利くように作れると思います。
本誌■開発状況が75%ということで、これから一番かかりそうな作業というのはどんな部分ですか？
中村■リプレイがちょっとまだ。カメラワークなどに、かなり時間がかかると思います。あとアドバタイジング調整と、エンディングやスタッフロールとか、そのへんも残ってますね。あとは調整ですかね。まあ、しばらくは２Pのクォリティアップがメインになってくると思います。
本誌■超上級なんですが、走行条件はチャンピオンシップモードで１位クリアっていうことで？
中村■そうですね。マウンテンまで１位でいくとレイクサイドへ行けるということで。すると次回から選べるようにしたんですけどね。
本誌■そのあたりの変更とかは？
中村■これでいくと思います。超上級はある程度うまくないと、いきなり選べても多分走れなくてつまんないって言われちゃうと思うので。
本誌■超上級で一番苦労された点ってどのへんですか？
中村■一番つらかったのは長い直線ありますよね。あそこがコース幅広いのと、あと先まで見えちゃうじゃないですか。その調整が結構大変だった。そのへんですかね。
本誌■２Pモードなんですが、対戦上のハンディキャップとかはまだ本決まりじゃないというお話ですが？
中村■そうですね。今、ちょうどやってるところで、ハンディキャップはつけられるようにしたいなと思ってるんで……。で、今回、後ろの速い、遅い。あともうひとつぐらいハンディをつけたいなと思っています。あとTIME LUGもその頃には遊べるようになってると思います。
本誌■２Pのオブジェクト数とかは今後増やしていくんでしょうか？
中村■２Pはちょっとキツイかもしれませんね。やっぱり出して消えちゃったんじゃあアレなんで。これからってとこですね。もう本当に最後の最後までその辺の調整はしていく感じなんですけど。
本誌■若干操作感覚が違うかなっていう気がしたんですが。
中村■車のサイズも違いますし、あと画面のサイズも違うんで操作感も変わった感じがするかもしれませんね。確かに最初やった時にちょっと違うんじゃないかなと思ったんですけど、実際には変わってないんですよ。
本誌■あとゴーストカーが入ったということなんですが、これは？
中村■他のレースゲームでもありましたよね。あれとは基本的に一緒なんですけど、今回それが保存できるっていうのが特徴なんです。４コース分なんで、カートリッジじゃないとちょっと辛いんですけど。
本誌■４分10秒以内じゃないと入らないというのは？
中村■あれは大した意味はないんですけど、無制限にやっちゃうと容量いくらあっても足りないんで。一番時間かかるのは中級で、大体ちょっと遊んで走れるようになった人で、何とか出せる程度のタイムにしたんですよ。で、カートリッジにさえセーブしておけば、友達ん家持って行ってレコードのところからリプレイできますしね。
本誌■それは嬉しいですね。
中村■「ちょっとお前、俺と戦ってみろよ」なんていって、タイムアタックもできますから……。ただ、更新されちゃうと、ちょっと悲しいですけどね（笑）。
本誌■本日はお忙しい中、本当にありがとうございました。
（10月17日セガ本社にて収録）

Scoop これが2Pバトルモードのすべてだ!!

以前からいろんな噂の囁かれていた２P対戦モードが、ついに判明した！　とにかく画面写真を見てもらえればわかるように、その形式は画面分割。残念ながら通信ケーブルでの対戦にはならず、大方の予想通り画面の上下でそれぞれプレイヤー１とプレイヤー２が競うスタイルになるわけだ。もちろん、コースも初級、中級、上級の３コースの他、レイクサイドを出現させればそこでも対戦できる。さらに周回数も３ラップ、もしくは５ラップという設定が可能だ。あと、プレイはできなかったものの、このバージョンには「TIME LUG」という項目もあり、現在その仕様を煮詰めている状況らしい。車もデルタ、セリカ、チューンドカーの３種類から選択できる他、視点も１Pモード同様に自由に変更可能だ。とにかく今回のバージョンは、やっと２P対戦も動くようになったレベルで、ポリゴン表示やバランスなどは未調整段階だ。対戦時のハンディキャップや後方車のスピードアップなどについても現段階では未定となっている。ただ、全体的な動きはかなり良く、挙動や操作感覚なども１Pモードとほとんど差がない。まさにこのレベルのものが同時に動くこと自体が驚異だ。とにかく今後に期待しよう！

2 Player Battle
CAR SELECT
PLAYER 1　PLAYER 2
CELICA DELTA Tuned CAR
TOYOTA CELICA GT-FOUR　LANCIA DELTA HF INTEGRALE

車はセリカとデルタ、そしてチューンドカーの３タイプ。チューンドカーとはセッティングモードで作ったマシンだ。

これが２P対戦の画面写真。細かいオブジェクトはさすがにカットされているが、雰囲気はそのままだ。

2 Player Battle
PLAYER 1 lap time　PLAYER 2 lap time
WINNER　LOSER
Mountain　total time : 9' 37" 32

勝負が終わると、ラップタイムなどが表示される。どちらが速いかを決めるにはピッタリな２P対戦。コイツでライバルと勝負だ！

１Pモード同様に、視点変更も２種類から自由自在。この写真は、後方視点のデルタにドライバー視点のセリカが衝突した瞬間だ。

セガラリー・チャンピオンシップ　サウンドスタッフに聞く!!

新たなBGMアレンジ、リアルなQサウンドを聴いてください！

本誌■サターン版のBGMは「イグニッション」のデータをそのまま使われるんでしょうか？
K氏■曲の面ではそうですね。アーケード版では各ステージによって、チャンピオンシップとプラクティスでかなり特殊な使い方をしてたんですけど、サターン版では各ステージのテーマみたいな感じで曲は同じにしてます。曲とステージとの繋がりというか、イメージをかためてもらおうかなと。
本誌■今回Qサウンドを採用されたようですが、どんなところに使う予定なんでしょうか？
K氏■せっかく立体音響を使うんだったら車の動きと直接関係あるところっていうのを考えまして。やっぱりサイドからぶつかったとき、クラッシュ音が前から聞こえるの絶対不自然ですから、当然横から出てくると。あとドリフトのときは進行方向側のドアとかにフロントのタイヤからはね上げたジャリがバンバン当たるじゃないですか。あのへんの感じをすごく出したくて、Qサウンドを使ってます。あとトンネル内の反響音とかにも使ってますよ。
本誌■では最後にサウンド担当としてここは聞いてほしい、みたいなところってありますか？
K氏■SE関係ではエンジン音にこだわりましたね。アーケード版もサターン版も一応排気音とエンジンの回転音というのを別にもってるんですけど、回転音重視にすると、家庭用のテレビではあまり良い音に鳴らないんですよ。だからサターン版は、車に乗ってる感じを出すために排気音を重視して考えています。あとは、リプレイの時はオリジナルの曲が鳴るようになってるということと、アーケード版とイグニッションに入ってるものの新たなアレンジが楽しめるとか、そういうプラスα的な部分で楽しんでもらおうかなと考えているんで、そのへんを注意して聞いてもらいたいですね。
本誌■ありがとうございました。
（10月17日セガ本社にて収録）

SPECIAL COLUMN 第3回 政綱大介75%版を試乗

当たり前かもしれないけど、このサターン版「セガラリー」は見る度に良くなってるなぁ、って感じだ。車の挙動に関しても文句ないし、今回紹介したレイクサイドにしても、アーケード版をやり込んだ俺から見ても完璧だ。まだ発売されてないところを申し訳ないが、ひと足お先にハマらせてもらっている。何しろタイムアタックがアツすぎるね。特にレイクサイド。攻めて攻めて攻めまくって現在の最速ラップは1′07″73。かなり限界に近い走りだが、理論的にはまだまだいくハズ。いや～面白い。このゲーム、何がいいかって他のレースゲームと違って、納得いかない走り方、納得いかない挙動では速いタイムが出せないところなんだよな。コーナー手前ではきちんと減速するなりドリフトに持ち込むなりしないと絶対にクリアできないし。久々に燃えるゲームだぜ。

プロフィール
世田谷のレーシングゲーマー。趣味は映画鑑賞。先月歳を明らかにしたところ業界内で話題騒然！

CGデザイン／新井健二（AM3研）・庄司久美子（AM3研）■表紙制作のスタッフより一言。もう少しで「セガラリー」が発売されます。最高のデキです（新井）。今回のラリーCGも渋めの仕上がりになりました。サターン版はセガラリー通をも唸らせる、すばらしいデキです（庄司）。

Scoop ゴーストカー出現!?

なんと今回のバージョンではタイムアタックモードでベストタイムを出すと、次回からその走りを再現してくれるというゴーストカーが追加された。「マリオカート」のそれといえばピンとくる人も多いだろう。つまり、プレイヤーとそのコースでベストタイムを出したときのマシンが同時に走るわけだ。もちろんゴーストカーには当たり判定はないが、点滅して走るので、邪魔なら消すこともできる。ゴーストカーを出すには条件があり、タイムアタックモードでは3LAPSモードでしか出現しないうえ、コースクリア時のタイムが4分10秒以内でないと出現しないようになっている。そのゴーストカーのデータはセーブもできるが、データが大きいため、バックアップカートリッジに対してのみで、内蔵メモリにはバックアップされない模様だ。

前に走るのはゴーストカー。ベストタイムを出したときのデータそのままで走るので、研究にはもってこいだろう。

スタートすると、自分の車が〝にゅい～ん〟と分裂し、ゴーストカーが出現！　変な感じだが、とにかくコイツに勝てばレコードを更新したことになる。

次号ではセッティングモードの全貌そして秘密のマシン大公開！

特報!! SPECIAL REPORT

バーチャコップ

完成度—100%

●セガ●11月24日発売●7,800円(銃同梱)
●SHT(ガンシューティング)

ついに完成! 発売直前総チェック!!

今年4月の発表から半年……。ついにサターン版「バーチャコップ」が完成した。オリジナルを超えた(?)との声も高いその超移植度と、サターン版だけのオリジナル要素もいろいろついて、銃同梱7,800円はうれしい限りだ。

というわけで、今月は完成したサンプルをもとに、今まで公開できなかった部分や新モードなどを中心に、サターン版の全貌を大公開しちゃうぞ。これを読んだら、11月24日の発売日には、お店へ即買いに行こう!

最後の調整で、常にスコアが表示されるように改良が加わった。これで、ゲームスコア後にしかわからなかった得点が、逐一わかるようになったぞ。

最終段階でさらに入ってきたエフェクトは?

まさに完全移植!!

ヒット時の火花、人型の影、ボスのセリフの表示など、開発の最終段階で欠けていた細かなエフェクトも、完成版にはどれもがアーケード版を忠実に再現した上で、さらに改良が施されて入ってきていたぞ。これはまさに完全移植!

みんなもチェックしてくれ。

操作説明が一部変更に

アドバタイズの操作説明も一部変更に。グラフィックがギャングの腕だったものがコップのものになった。

キャラに影が入った

アーケード版では楕円形だった人影は、サターン版では、なんと人の形にされたのだ。すごいぞ!

ヒットマークもカンペキに

ネームエントリーだ

敵を撃ってヒットすると散る火花も見事に再現。初公開のネームエントリーも改良版に。

ボスのセリフはオリジナルのとおり流暢な英語でしゃべるが、それに対しての字幕も見やすいように改良されている。カッコイイ。

これが完全オリジナルのイメージCGだ!

先月号まで何度か紹介してきた非常に描き込まれた「バーチャコップ」のハイエンドCGがいろいろ完成してきたので、ここに紹介しておこう。これがどのようにゲーム本編で使われているかは、買ってみてのお楽しみだが、期待していいぞ。超カッコイイぜ!

ドッグを疾走する ポリスカー

コンテナを蹴散らし ストーップ!

レイジー そして

完成したオプションとトレーニングモードを完全チェック!!

このサターン版では、オプション設定もかなり充実していることは先月お伝えしたとおりだ。今月はそれぞれの項目が確定してきたので、その設定の範囲などをチェックしてみたぞ。

オプションモードにはタイトル画面から入る。設定はバックアップに記録可能だ。

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994,1995

DIFFICULTY（難易度）、LIFE（残機）、COTINUE（コンティーニュ制限）

ゲームの難易度、ライフ、クレジット数、そしてロックオンサイトのオンオフを設定できる。どれもゲームの進行に直接影響するものだ。難易度は3段階、ライフ、クレジット数はそれぞれ9まで設定することができるぞ。

コンティニューは最高9回までOK クリアを目指せ！

通常はマークが並ぶが、6以上は数値で表示される。

GUN LOOSENESS（当たり判定）

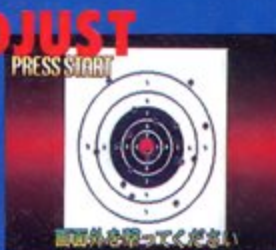
銃の当たり判定を変更できる。数値が大きいほど敵に当てやすいが、人質にも当たりやすくなるので注意。

対応は銃のみ。画面に出るカーソルには対応しない。

SOUND TEST（サウンドテスト）

このゲームのBGMを全曲聴くことができる。じつはこのゲームのBGMはなかなかの名曲。じっくり聴くといいぞ。

GUN ADJUST（銃照準調整）

これは先月もお伝えした、バーチャガンを使う時の照準設定だ（設定はセーブ可能）。使うテレビ画面のサイズや距離によって設定変更するほうがいいだろう。

KEY ASSIGN（キー設定）

マウスやパッドなど（銃も含む）の入力媒体のキー設定だ。好みで設定しよう。ちなみにパッドとマウスの場合、リロードはCボタンのダブルクリックだ。

これがサターン版オリジナル「トレーニングモード」だ！

そしてこれが本邦初公開となるトレーニングモードの完成版だ。内容はポリスアクション映画などで出てくる射撃練習場といった感じで、2つのモードが用意されている。2プレイヤーで対戦もできるので、結構盛り上がるぞ。

モードは1人用と2人用の2つあるが、練習場は様々なものがランダムで出てくるぞ。

EXERCISE（練習モード）

画面上に現れるターゲットを撃ち、各ステージごとの条件を満たしていくという純粋な射撃練習モード。とにかく撃って命中率を上げるべし。

各面のノルマは、先へ進むごとにキツくなっていくぞ。

赤いターゲットは撃つとマイナスになるので要注意。

VS PLAY（対戦プレイ）

基本ルールは「エクササイズ」と同じだが、ステージごとに対戦相手が登場する。ヒット数、命中率の順で勝敗が決定し、勝てば次の対戦相手と戦える。なんと乱入プレイもできるぞ。

ゲーム前に対戦相手の顔がアップになる。ちょっと笑える？

乱入プレイもOK！

VSプレイ中に乱入もできる。相手は相棒だ。

見た目は簡単そうだが、じつはかなり難しい。クリアできれば腕は完璧!?

スマーティー　ランチャーを構える　コング　熾烈な戦いの幕開けだ!!

左のレイジとスマーティ、そしてコングらのデモは、イメージCGだけにゲーム中のものとは違い、非常に描き込みが細かい。コンテナだけでも3，000ポリゴン以上あるそうだ。サターンの製品版も出演？

そしてファイナルステージに突入だ!

先月までにステージ1、ステージ2を順次紹介してきたが、今月は見事に完成してきた最終面・ステージ3を一気にお見せしよう。敵のアジトであるオフィスビル内での戦いは、映画「ダイ・ハード」を思わせる緊張感があるぞ。いたるところから出現する敵との攻防が熱いこのステージ、一瞬の気の緩みも許すな!

オフィスビルの戦慄!

セガ本社を模したと噂されるEVL社外観。夜景も美しい。

STAGE SELECT
STAGE 3
EXPERT
CREDITS 3 PRESS START

敵本拠地に潜入せよ
CREDITS 3 PRESS START

いきなり本部を叩いてしまうのもいいが、最後にプレイするといいことが?

CREDITS 3 PRESS START

階段で上のフロアへ

開発終盤で入った地下から1階ロビーに続く階段。クリッピング技術の集大成だ。

CREDITS 2

ビル正面での激しい銃撃戦の後、地下駐車場からビルの内部へと突入する。燃料入りのドラムカンを利用して、車の陰に潜む敵を一掃するのだ!!

CREDITS 3 PRESS START

非常灯も壊れる

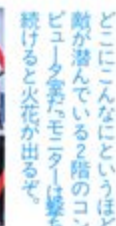
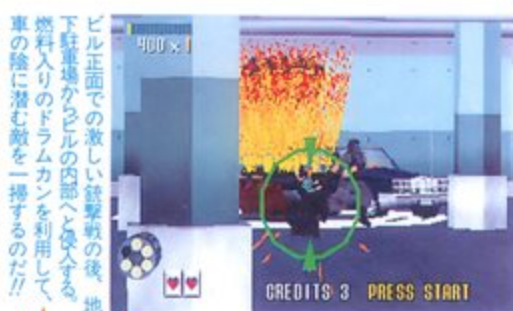
EXIT

1階へと続く階段の非常灯も撃てばちゃんと壊れる。芸が細かい。

どこにこんなにというほど敵が潜んでいる2階のコンピュータ室だ。モニターは撃ち続けると火花が出るぞ。

書棚の裏の隠し通路が開くと敵の一斉射撃がこちらに向けられる。エレベーターの中にも敵が潜んでいるぞ。

これが噂のサラ像だ!

CREDITS 6

これがかの有名な(?)ボス部屋手前に飾られているサラ像。持ってる壺は撃つと壊れるぞ。

CHECK! アイテムは撃ちもらすな!

VIRTUA COP

破壊できるターゲットの中にときどき隠されているアイテムは見逃さずに取っていこう。シーンによっては、すぐに画面外に隠れてしまうものもあるので、出現する場所を覚えて確実に取ろう。アイテムが出た直後はたいてい敵がたくさん出てくるから、取れないとツライぞ。

オートマチック

通常6連装の回転式の弾倉が、15連の弾倉になる。リロードのわずらわしさを解消してくれるアイテム。

弾倉の大きい自動拳銃

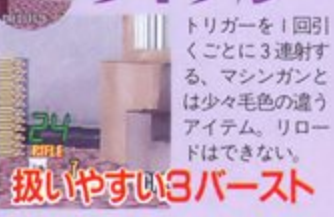
マシンガン

トリガーを引いている間、連射することができる自動小銃。リロードできず、30発を撃ちつくしたら終わり。

1トリガーで敵を一掃

ショットガン

破壊力は通常弾と同じだが、攻撃範囲が大きく広がる。扱いやすいが、人質まで撃たないように注意。

攻撃範囲の広い銃

ライフル

トリガーを1回引くごとに3連射する、マシンガンとは少々毛色の違うアイテム。リロードはできない。

扱いやすい3バースト

マグナム

敵との間に遮蔽物があっても、それを貫通してヒットできる威力のある弾丸。ボス戦などでも役に立つ。

貫通能力と威力がウリ

黒幕ついに現る!

ビルの奥に身を潜めているEVL社社長。表向きは大企業の社長だが、裏では一連の武器密輸に関わる犯罪組織の黒幕として君臨している。彼を追いつめたコップたちに対して、巨大な装甲車に乗って反撃してくる。向かって左側のロケットランチャーは大したことはないが、右側に装備された砲が恐怖だ。こいつを倒せば……!?

BOSS
CREDITS 5 PRESS START

こいつを倒せば組織は壊滅……!?

アーケード版をクリアしたことがある人ならわかるだろうが、最後にこのステージを選んで彼を倒すとちょっと違う展開が起こる。サターン版でも再現されているぞ。

サターン版「バーチャコップ」完成記念インタビュー

ついに完成！裏技、そして今後「2」の移植は？

約8カ月にわたる開発も終了し、一息ついたサターン版「バーチャコップ」。発売を直前に迎えた今、苦労した点や見どころ、そして気になる裏技や「2」の移植の可能性などをまとめて聞いてみたぞ。

本誌■作業は昨日終わったそうで？
磯野■ええ、ちょうど昨日US版が終わって、あとは休みを入れてからヨーロッパ版をやる感じですね。
本誌■開発の最後の最後で、一部変更した点があると聞きましたが？
磯野■とりあえずアーケード版に忠実に移植していたんですが、最終的には2Pでスコアが競えるように、常に得点を表示するようにしました。それとパッドの操作性を改良しまして、1P、2Pでカーソルの色分けもしています。
本誌■サターン用には、何か新たにデモも入ったそうですが？
磯野■新しいデモは元々入れる予定だったんですが、約2分間のものをデザイナー総がかりで作りました。イメージとしては、一番「バーチャコップ」らしいステージということで、1面の埠頭を舞台にしてまして、コンテナ1つ取っても5千とか3千ポリゴンとか使ったぜいたくなデモになってます。今回はサターンということで、ゲーム中ではいかにポリゴンを効率よく減らして作るかに苦労させられましたので、せめてデモではこの世界観をぜいたくに表現したかったものですから（笑）。ただ、実際の作業は、レンダリングとかにものすごく時間がかかってて、1コマ作るのに3時間とか4時間とか平気でかかってるんですよね。BGMも新曲があてられてまして、静かな導入から派手なアクションに盛り上がっていくというイメージになっていますので、そちらも注意して聴いていただければ、と思います。
本誌■アーケード版と何か違う点は？
磯野■アーケード版では、特定の壁には弾痕が残る演出があったんですが、これは解像度の問題ではずしました。できなくはなかったんですが、家庭用のモニターだと、何かゴミみたいで（笑）、やめちゃったんです。あとは細かいところで、ボスのセリフを見やすくしてたり、敵の影がただの丸だったのを人型にしたりと、基本的には改良する形で変えてます。
本誌■トレーニングモードも2種類入ってますが、あれは？
磯野■いろいろ案はあったんですが、やはりガンシューティングとしての純粋な射的の面白さを追求してみたかったので、ああいう形になりました。実際には、光線銃対マウスとか、違った周辺機器でやると長所短所がそれぞれあって結構楽しめると思いますよ。CPUも手ごわいですが、開発チームではすでにクリアした人間もいますので、頑張ってほしいですね。
本誌■裏技というのは何か？
磯野■簡単に出てくるものもあるんですが、いろいろ遊びの幅が増えるようなものが入ってますので、それらは追々出てくると思います（笑）。
本誌■最後に「2」の移植の可能性と発売直前の一言などを。
磯野■「2」に関しては、かなり内容がパワーアップしていますので、まず雰囲気を再現する部分から大変でしょうね。ただ、1/60秒のモーションにこだわらなければ、違和感なくできるとは思います。とりあえず「バーチャコップ」は、内容、値段すべてにおいて絶対満足いただけるはずですので、ぜひ買ってほしいですね。
（10月18日、AM2研にて収録）

サターン版「バーチャコップ」チーフ
磯野貴志氏

前日にUS版の作業も完了したという10月18日。チーフの磯野氏に、発売前最後の話をいろいろ聞いたぞ。

「バーチャコップ」サウンドスタッフに聞く、「VC」サウンドの魅力
アクション映画風のノリを堪能してほしい

アーケードでは周囲の雑音でよく聴こえないが、サターンでプレイしてそのノリの良さに気づく「バーチャコップ」のBGM。今回はアーケード版も作ったサウンド担当者に秘話を聞いた。

BGMに関しては基本的にアーケード版と同じですが、すべてCDで鳴らしていますので、ループが効かない分、ちょっとした曲のエンディングみたいなものを追加したりフェードアウトさせたりしています。ボードからの落とし込みには苦労しましたが、音色的にはアーケード版より、いいシンセが使えるので非常にクオリティの高いものになっていると思います。

そもそも「バーチャコップ」のBGMのコンセプトはアメリカの刑事もの映画のノリにルーツがあるんですが、実際にはアメリカンロックに、僕なりのアレンジをした感じになっています。個人的には1面の曲がいちばん気に入ってますが、メインBGMはどれもぜひ聞いてほしいですね。ちなみに、アーケード版では周囲の雑音を考慮して、銃関係の効果音など、エフェクト音を大きめに聴こえるようにしていましたが、今回は家庭用なので、BGMもじっくり聴いてほしいと思います。どの曲も単純にノリがいいものになっているので、楽しんでください。

編集部のオススメは3面のBGM。サウンドテストでグー。

サターン版「バーチャコップ」完成までの道のり

'95年4月上旬 完成度20%
待望の初公開！
初公開の画面はまだキャラにテクスチャーも貼られていない状態だったが、動きやパターンは、この時点からかなり本物に近かった。序盤の開発も好調。

開発ルームより

'95年6月上旬 完成度30%
トイショーで発表！
6月のトイショーでは一気に画面も完成し、専用銃とともに、ステージ1が遊べるように。そういえば段位認定モードなんてのも入っていたが……？

段位認定モードは？

'95年8月上旬 完成度60%
銃同梱発売決定！
バーチャガンの同梱が決定したのはけっこう最近のこと。開発状況は約70〜80%各ステージとも着々と完成していき、オリジナル要素についても固まってきた。

バーチャガン完成

そして11月24日発売へ！期待して待て!!

MARVEL COMICS

X-MEN

特報!!
SPECIAL REPORT

すべてのキャラが勢揃い!

●カプコン●11月22日発売予定
●5,800円●対戦格闘

CHILDREN OF THE ATOM

全キャラ移植完了 いよいよ完成!

このX-MENを特報し始めてはや3ヵ月、ついに全部のキャラクターの移植が完了。読者の皆は購入するよね? 迷っているキミは、この記事を読めば、即買い!

巨体のセンチネルさんも無事移植完了。その体には小さすぎる画面の中でで、大暴れするさまを見よ!

初心者でも安心の、オートガード機能ももちろん移植されている。戦いを盛りあげてくれるBGMもバッチリ再現。

STORM
ストーム

女神のように誇り高いX-MENのサブリーダー。天候を操る能力を持ち、竜巻や雷を使って攻撃する。

本名:オロロ・マンロー
国籍:アメリカ
身長:5フィート11インチ(約180cm)
体重:127ポンド(約58kg)

ワールウィンド ↓↘→+P

ライトニングアタック ✚+P+K

X・P飛行 ↓↙←+PPP

X・P風起こし ↓↙←+KKK

H・Xライトニングストーム ↓↘→+PPP

宙を舞い嵐を巻き起こし華麗に闘え

ストームの最大の武器は、飛行速度が速く、出したあとの隙が少ない飛び道具ワールウィンドで、これを連発するだけでCOMはもちろん、対戦にも重宝する戦術と化す。地上で出すよりは、大ジャンプして空中から連発したほうが反撃を受けにくい。また、この飛び道具は出したあと✚ボタンの上下で放った竜巻の軌道を調整できる。相手のいる方向へ竜巻を誘導して、相手の動きを封じよう。肉弾戦では、中キック、強パンチ、しゃがみ中パンチなどの判定が強いので多用しよう。パンチからキックを連続して出せるので、強パンチ→しゃがみ強キック→ワールウィンドなどの連係技が有効だ。

キャラ特性
- ジャンプの軌道を調整できる。
- 飛行中にも✚+PPPでダッシュできる。

SPIRAL

スパイラル

異次元空間モジョー・ワールドからやってきた人造生命体。6本の腕を使って踊ることで魔術を使うことができる。

本名：スパイラル
国籍：異次元
身長：？
体重：？

ダンシングソード ↓↑＋P

シックスハンドグラップル →↘↓↙←＋PPP

妖しい魔術でトリッキーに攻めろ！

彼女の持つ様々な効力のある魔術。下記の表に挙げた6つがあり、どれも使用頻度が高い。特に自分の姿を消す透明化は絶品。プレイヤー本人もわからなくなってしまうほど。魔術どうしの併用も可能なので、透明化から位置交換、テレポートなどで相手を翻弄して攻めるのが王道。ただし、そのためには、Xパワーを大量に必要とするので、ダンシングソードを連発してためよう。

ダンシングソードのあと強パンチは常套手段。こうしてXパワーをためていこう。

X・Pダンス		
	↓↙←＋弱P	位置交換
	↓↙←＋中P	テレポート
	↓↙←＋強P	急降下
	↓↙←＋弱K	攻撃力アップ
	↓↙←＋中K	スピードアップ
	↓↙←＋強K	透明化

H・Xメタモルフォーゼ ↓↘→＋PPP後に、投げ

SENTINEL

センチネル

ミュータントの力を恐れる人間によって造られたロボット軍団の一体。意志や感情を持たない兵器ロボだ。

本名：センチネル（ミュータントハンターロボット群の総称）
身長：様々なサイズ，タイプのものがいる。

ロケットパンチ ↓↘→＋P

センチネルフォース ↓↘→＋K

X・P飛行 ↓↙←＋PPP

H・Xプラズマストーム ↓↘→＋PPP

凄まじい攻撃力で破壊しまくれ！

動きが鈍く攻撃を受けやすい大きな体は、弱点以外のなにものでもないが、それを補う攻撃力は半端じゃない。飛行能力があるので、空中からの攻めが主となる。大ジャンプから通常攻撃、それが当たったらロケットパンチを連続で叩き込み、相手を気絶させよう。気絶させたら連続技を確実に決めて、一気にたたみ込む。相手が動いたら当たるよう攻撃を出しておくのが、彼の長いリーチと抜群の破壊力を活用できる方法といえるだろう。

キャラ特性
- ジャンプ中↓＋強Pで相手をダウンさせ近づいて↓＋Pで待ち上げることができる。
- ガードの上からダメージを与えられる。

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度－70%

これがサターンの画面だ！

STREET FIGHTER ZERO

●カプコン ●今冬発売予定
●価格未定●対戦格闘

必殺技もバッチリ！

何も知らずに画面を見れば、アーケード版と見間違える人もいただろう。一度でもプレイすれば[illegible]人を納得させるほどの完成度だ。

サターン版は快調に移植中だ！

格闘ゲーム作りに定評のあるカプコンが、今回もやってくれました！ 基板購入者が泣いて悔やむほどの完成度で、サターンユーザーが泣いて喜ぶほどの仕上がりになっている。お世辞と思うなら一度ご賞味あれ。

ZEROworld キャラクター

Rose ローズ

ZEROオリジナルのキャラクター。ソウルパワーを武器に、悪の意志に立ち向かう。赤い服に身を覆い、青白いオーラを発する、悪夢に出てきたあの男の正体はいったい!?

Nash ナッシュ

彼もオリジナルキャラクター。軍の上層部が麻薬組織と密接に絡んでいるという噂の真相を確かめるために、単独で行動。捜査が進むにつれて強大な悪が見え始めてきたのだ…。

ローズお姉様のスーパーコンボ。彼女はスーパーコンボを3つも持っており、そのどれもが使用頻度の高いものばかり。通常技も使いやすく、しゃがみ中キックのスライディングをメインに、怒濤の攻めを展開していくのがセオリーだ。

ガイル少佐とうりふたつの必殺技を体得している彼の戦法は、やはりガイルのそれと類似する。しかし、サマーソルトは空中ガードされてしまうので、待ち戦法はあまり好ましくない。しゃがみガード不可のソバットとソニックブームを主力に。

 ※画面は開発中のものです。

VAMPIRE HUNTER
Darkstalkers' Revenge

●カプコン
●発売日未定
●6,800円
●対戦格闘

特報!! SPECIAL REPORT

発売前に体得したい必須テクニック講座

た〜んとお食べ、チェーンコンボ

ヴァンパイアハンターの人気を支える要因のひとつに、決まると爽快なチェーンコンボがある。これは攻撃ボタンを特定の順番にタイミングよく押すことで、連続的に攻撃が当たるシステムのこと。残念ながら発売が未定となってしまったが、チェーンコンボの使い方を特集したので、熟練者は初心に返って読み直し、ハンターを知らない人や初心者は熟読し知識を蓄えて、発売を待っていてほしい。

POINT1 チェーンコンボってなぁに?

冒頭でも説明したが、タイミングよくボタンを押すことで可能となる連続技のことをいう。普通にひとつの技が出終わってから次を出しても、相手が防御をしていればまず当たることはない。攻撃の戻る動作を省略して、次の技を出すのがチェーンコンボなのだ。

弱パンチを押して、それが当たると同時に強パンチを押す。タイミングがよければ、連続的に当たる。

タイミングを間違えれば、ガードされるのは明らかなので、次の攻撃が出ずに失敗すると反撃の恐れも。

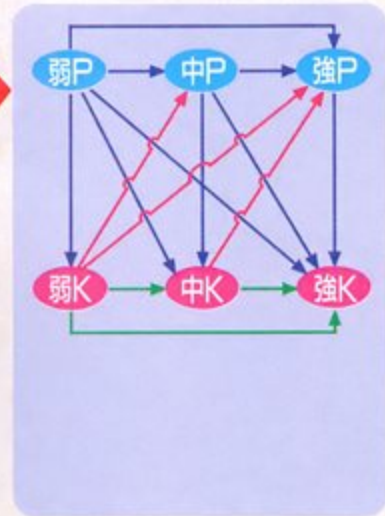
POINT2 チェーンコンボの約束事

チェーンコンボは弱攻撃から強攻撃へと、威力の大きいボタンを押していかなければならない。威力が同じ攻撃を続ける場合はパンチからキックのみが可能。キックからパンチへは続かないというルールがある。またチェーンコンボは必殺技へ繋ぐこともできないぞ。

弱P　中P　強P
弱K　中K　強K

順番さえ守れば、立ち攻撃でもしゃがみ攻撃でもいい。ジャンプ攻撃はこの限りではない。

チェーンコンボ

まずはパンチかキックで、弱→中→強と繋げてみて、タイミングを覚えるといいだろう。

POINT3 チェーンコンボのうまい使い方

チェーンコンボは通常技のリーチを考慮して出すこと。チェーンを使用しても攻撃が相手に届かないと、その時点で終了してしまうからだ。ひとつのボタンで複数攻撃判定が発生する技もチェーンが効く。また、ボタン入力から始まる必殺技だけは、チェーンコンボから連続で繰り出すことができる。

キャラの技に合わせてチェーンを使用。レイレイならしゃがみ弱P〜中K→立ち強Pが最多コンボ。

ひとつのボタンで複数回攻撃する技（フォボスやオルバスの中パンチなど）も、複数当てたあとからもチェーンになる。上の写真は中パンチ2発を当てたあと、強パンチを当てたチェーン例だ。

ボタンから始まる必殺技（レイレイの天雷破やアナカリスのファラオスプリットなど）はチェーンの途中から連続技として出せる。上は弱K→強Kのチェーンから、強Kの戻りを省略して天雷破だ。

まとめ チェーンコンボの有効利用法

急ぎ足でチェーンの解説をしてきたが、知識として蓄えられたかな？　チェーンコンボは弱Pから始めることを勧める。相手と密着していれば確実に5HIT以上当てられるからだ。しかし、相手が防御していたら、すぐにやめよう。ガードキャンセルの餌食になってしまうぞ。

また、キャラによっては跳び込み攻撃からや、ダッシュ攻撃から狙ったほうが決めやすい場合がある。相手が必殺技を空振りしたときなどは地上から、できるだけ多い手数のチェーンをぶちかまそう。

ここまでを覚えたら、あとは自分の指で感覚を覚えるだけだ。

跳び込み

キャラ能力から判断すると、デミトリ、ビクトル、フェリシア、ガロン、レイレイ、フォボスは跳び込み攻撃からチェーンコンボを狙うといい。跳び込む機会も多いし。

ダッシュ

サスカッチ、モリガン、ビシャモン、オルバス、アナカリスはダッシュ攻撃からのチェーンを狙おう。それ以外のキャラは地上から接近して狙うのが適している。

 ※画面写真はすべてアーケード版のものです。

特報!!
SPECIAL REPORT

■SNK■発売日未定■価格未定
■対戦格闘

THE KING OF Fighters'95

TM

めでたくサターン移植が決定したKOF'95。今回はキャラ紹介とその魅力をゲーマー諸氏が熱く語る!

主人公チーム

草薙京
二階堂紅丸
大門五郎

KOF'94後、草薙京は修行のため、日本をたつ。1年半の修行を終え帰国。二階堂紅丸と大門五郎との再会と同時に、待ち伏せをしていたルガールの秘書が現れた。それは、倒したはずのルガールの生存を意味した。その直後3人はKOFへの出場を決意した。

ライバルチーム

ギースのために動くビリー・カーン。3人チーム制のKOFに出場するべく、極限流空手を宿敵とする如月影二と、草薙家と古くから因縁のある八神庵とチームを組む。3人とも仲間になるつもりは毛頭ないが、復讐に燃える気持ちは同じであった。

ビリー・カーン
如月影二
八神 庵

餓狼伝説チーム

アンディ・ボガード
ジョー・ヒガシ
テリー・ボガード

厳しい修行を続けるボガード兄弟とジョーのもとに一通の手紙が届いた。それはKOFの招待状。二人悪の気配を感じつつも出場を決意するのであった。

龍虎チーム

タクマ・サカザキ
ロバート・ガルシア
リョウ・サカザキ

極限流空手道場の師範代リョウのもとにKOFの招待状が届いた。同じくロバートにも届き、極限流創始者のタクマとともに出場。タクマにはある決意が……。

キムチーム

チャン・コーハン
キム・カッファン
チョイ・ボンゲ

キムのもとで修行をするチャンとチョイ。キムから逃げ出したいと考えていたところにKOFの招待状が。チャン達はルガールの仲間になろうと出場を決意。

※画面写真はすべてNEO・GEO版のものです。

祝!! クロスライセンス特別企画

KOF'95ゲーマーズINTERVIEW

KOF'95の魅力を、現在燃えまくっている4人のゲーマーに聞いたぞ。

プロゲーマー代表 渋谷洋一

現在アーケードの2D対戦格闘の代表格とも言えるKOF'95。この移植は「バーチャファイター」はイマイチという2D対戦格闘マニアのサターンユーザーには歓迎すべき事だ。

ただ、このゲームに限ったことではないが、ネオジオゲームというのは家庭でも業務用と全く同じものがプレイできるのがウリ、サターン版でそれができるのか？ そこが一番興味があるところだ。またできることなら、ネオジオ版で改善の余地があった点を直して移植してほしい。それでこそ〝真の完全移植〟と言えるのではないだろうか。

個人的には「NAM-1975」「ラストリゾート」あたりのシューティングの名作も移植を希望したい。

プロゲーマーと言えばやはりこの人ははずせない。最近はすっかり大御所待遇だが、ストリートゲーマー完全復活するとの噂もあり!?
好きなキャラはロバート。理由は足技を使うのが楽しいから、とのことだ。

ロバート・ガルシア

ストリートゲーマー代表 うずら

KOF'95の魅力はなんといってもチームエディットですね。前作の'94では草薙が好きだったんだけど、大門が苦手だったんですよ。苦手なキャラで戦っても苦痛なだけですし。そういう意味で今回のエディットはとても嬉しい機能ですね。

カウンター攻撃も気に入ってますが、もっと個性を出してほしかった。リーチがないと全く使えないような気がします。他には空中追い討ちかな、連続技は単純に楽しい。ガードキャンセルは……うーん、中にはそれだけを狙って待ってるプレイヤーがいますから、そこら辺がね……。

サターン版に期待することは、やはり「5人チーム制」です。まだ好きなキャラがいるんですよ（笑）。

新宿を根城に、様々な格闘ゲーをこなすパワーゲーマー。MVSの所持は言うまでもない。なおサイトロンから発売される「最強王座決定戦」ビデオで弊社のアゲマガチーム代表としてプレイしている。好きなキャラは八神だ。

八神 庵

女性ゲーマー代表 青山ようこ

いつまでたってもどんなゲームも上手くなれない私ですが、このゲームだけはちょっと違いますよ（本当にちょっとだけなんですけどね）。業務用を発売日以来毎日睡眠時間を削ってプレイしてます。

なんでそんなにしてまで？ と聞かれたら「キャラに惚れたから／」と答えますね。ネオジオの格闘ゲームって本当に難しいですよ。KOF'95も例外じゃないです。でも「京サマ素敵／」って言いながら他人のプレイを見てるだけとか、女の子だからかじる程度でいいや、じゃ我慢できないんです。「このキャラで強くなりたいんだ／」と思わせられてしまう、ほんと罪な男……もといゲームですね（ひゃー）。

永遠のビギナーガール（／）と思いきや、餓狼伝説時代にMVSを購入していた強者。「テリーと京に会いに行く」と月に1度大阪のネオジオランドへ通う。1人の女をそこまで変えた魅力って…。草薙の特訓に励む毎日。

草薙 京

NEO・GEOユーザー代表 富士見台キング

侍魂と似ている「一発が大きい」ところが、スリルあっていいな。だからといっていいかげんに飛び込んでも対空で落されたり、攻撃避けから連続技を食らったりするしな。侍魂とは違った緊張感があるんだ。

一番の特徴は攻撃避けにあると思うぞ。あれはいい。投げられ判定はあるから、それだけやってても勝てやしないしな。カウンター攻撃が出せるようになって、駆け引きに幅ができ、スピード感もある。

ただ、待たれるとつらいんだよな、KOF'95は。マキシマムのルガールが待っているのを見ると悲しくなるな。技術力を感じないから、負けるとよけいに腹が立つ。サターン版でも叩きのめしてやるぜ／

MVSとNEO・GEO CD所持者。SNKの格闘ゲームはすべて、業務用を必ず発売日に購入するほどの入れ込みよう。最も好きなのは「餓狼伝説スペシャル」。好きなキャラはキングで、「龍虎2」の時の彼女が1番可愛いと力説する。

キング

SNK宣伝課 梅本剛志

SNK歴代の人気キャラクターによる夢の対決が実現した「ザ・キング・オブ・ファイターズ」の第2弾。草薙京と八神庵のライバル対決や、パワーアップしたキャラ達の新技など、見所は十二分にあります。もちろん「餓狼伝説」のテリーや「龍虎の拳」のリョウ達も健在／ そして24人もの使用キャラクターの中から自由に3人を選んで、自分だけのオリジナルチームを編成できるエディットシステムまであります。 このゲームは本当に〝遊べる〟ゲームです。まだプレイしたことのない方は、ぜひ一度この熱いバトルを体験してほしいと思います。ちなみに私のエディットするチームは「ケンスウ、アテナ、アンディ」です（次号ではエディットの魅力を聞くぞ／）。

サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ　椎 拳崇　鎮 元斎

修行中のアテナとケンスウは邪悪な気を感じた。その成長を褒めると同時にチンはKOFの招待状を見せた。1年間の修行の成果を試すべく出場を決意した。

女性格闘家チーム

キング　不知火 舞　ユリ・サカザキ

KOFの招待状を受け取ったユリは、大はしゃぎでキングのもとへ向かった。舞も同様にキングのもとへ。舞とユリの説得でキングも出場を決意。

怒チーム

クラーク　ラルフ　ハイデルン

ハイデルンの妻と娘の命を奪ったルガールは1年前のKOFで倒したはず。しかし、彼女らは彼の夢の中でなにかを訴えていた。そんな時再びKOFの招待状が。

特報!!
SPECIAL REPORT

〜遥かなる戦い〜

餓狼伝説3 ROAD TO THE FINAL VICTORY

●SNK●発売日未定●価格未定●対戦格闘

餓狼最新作もサターンに!

従来の2ラインシステムが改良され、新キャラも登場。コンビネーションアーツや空中ガードなどの要素も加わった。この新感覚の格闘アクションがキミの家で遊べるのも間近だ。

フランコ・バッシュ
山崎竜二
ブルー・マリー
ボブ・ウィルソン
ジョー・ヒガシ
テリー・ボガード
アンディ・ボガード
不知火舞
ギース・ハワード
望月双角
ホン・フゥ

スウェーラインの攻防

基本になる1ラインの前後に一時回避できるラインがある。ここへの移動はボタンを同時押し（サターン版は未定）で可能となる。ここからさらに攻撃ボタンを押すことで、オーバースウェー攻撃となり、やられ側は対オーバースウェー攻撃で迎撃することも可能だ。このあとの連続技を覚えると心強い。

飛び道具や攻撃を避けつつ反撃が可能だ。移動手段としても可。

先読みすれば対空攻撃にもなる、便利なスウェー攻撃。

空中戦での駆け引き

餓狼3ではジャンプ中でも、連続で技を出すことができる。また、通常のジャンプと軌道の低いショートジャンプの2種類があり、通常のジャンプのみ空中ガードが可能となっている。跳び込みから連続技を狙うか、反撃を見越して空中ガードするか、駆け引きがより熱くなっているのだ。

飛び道具をギリギリで飛び越す。対空に強い相手に多用せよ。

空中ガードが可能だが、地上の技はガード不能だぞ。

コンビネーションアーツ

コンビネーションアーツとは特定の順番にボタンを押すことで出せる連続技のことで、ボタンを途中で止めればその動作も止まる。連続技といっても1発入れば全て入るというわけではないが、しゃがみガード不能の技が混ざっていたり、ガードされても反撃を受けないコンビネーションなど、キャラの特徴を有効利用して使おう。

コマンドはキャラごとに決まっている。素早く入力しないとコマンドは成立しない。コンビネーションアーツのコツをつかめば心強い。

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣™

これがNEO・GEO最新作！ サターン移植はあるのか？？

ネオジオ・ネオジオCD／12／1（カートリッジ3,200円）12／22（CD8,800円）／対戦格闘

美少年（？）の閑丸君。新キャラの能力が気になるね

前作では背景から姉を応援していたリムルル。今回は闘うぞ。

激シブ真剣チャンバラ格闘の続編が登場！

真剣と体術で闘う格闘アクション『サムライスピリッツ』。剣で斬る爽快感などから人気を博し、SNKを代表するシリーズの1つになった。その新作が装いを新たに登場する！

操作方法

今回の侍は斬りボタン3つに蹴りボタン1つ。他、様々なアクション要素が加わり、より緻密な戦術が可能となる。

Aボタン＝弱斬り
Bボタン＝中斬り
Cボタン＝強斬り
Dボタン＝蹴り

A＋B………（遠距離）避け・（近距離）回り込み
→＋BC……不意打ち
←↙↓↘→…当て身、真剣白刃取り（素手の時）
→＋C………防御崩し（相手を押す）
←＋C………防御崩し（相手を引っ張る）
ABC同時…怒りゲージ溜め

レバー＋Dの組み合わせで、効力の違う蹴り技となる。

←←or→→
後方では退き込み、前方では踏み込みとなる。

剣質選択

修羅 天照封凰撃　羅刹 降魔招来破

今回の侍では、通常技や必殺技などの能力に差のある修羅と羅刹を選択ができる。計24ものキャラが存在するとも言えるのだ。基本的に、修羅が前作の能力を引き継がれ、それと相違するのが羅刹となる。上の写真は天草の必殺技。似ているようでも効力が違い、戦術も変わる。

登場キャラクター

サムライスピリッツ登場：覇王丸、ナコルル、服部半蔵、千両狂死郎、ガルフォード、天草四郎時貞

真サムライスピリッツ登場：橘右京、牙神幻十郎

新キャラ!!：花諷院骸羅、緋雨閑丸、首切り破沙羅、リムルル

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝™

ネオジオCD／'96春予定／価格未定／RPG

あの侍魂がRPGに登場！

かねてから噂にのぼっていたサムスピのRPGが表面化してきた。画面写真を見てもわかるようにクオリティはかなり高そうだ。

マイキャラクターは6人（覇王丸、ナコルル、ガルフォード、チャムチャム、橘右京、牙神幻十郎）の中から選んで旅立つ。さらに共に旅をするパーティキャラも選択できる。3つのシナリオ構成で、サムライ、真サムライ、とオリジナルの組み合わせだ。コマンド選択とコマンド入力が選択できるバトル操作「デュアルコマンドシステム」も搭載した自由度の高い仕上がり。続報を待て。

船に乗って旅へ出る？ グラフィックがとにかく綺麗だ。

侍キャラ達と旅ができるなんて、もう感無量という感じでしょ。

戦闘画面。旋風裂斬などの必殺技も使えるのかな？ 強斬りが強烈！

　※画面写真はすべてNEO・GEO版のものです。

特報!! SPECIAL REPORT

続報

The Future Is Now SNK

NEO GEO

このビックな提携は、セガで行われたマスコミ向けの発表会でも大きく取り上げられた。業界の内外で今後の動向が注目されているが、サタマガでもしっかりフォローしていくぞ！

クロスライセンス情報™

株式会社エス・エヌ・ケイ宣伝課
梅本 剛志

「NEO・GEOゲームの面白さをサターンユーザーにも知ってほしい」

学生時代「サムライスピリッツ」に魅せられたという氏。弊社のネオジオワールド、アゲマガ担当だが、弊誌担当も増え、仕事が激増！（すみません）。

編集部：まずNEO・GEOについてコンセプトなどを教えて下さい。
梅本：簡単に述べると、ゲーセンでも家庭でもまったく同じものを遊べるということですね。家で練習してゲーセンで腕試しできる。
編：今までのVFファンのサターンユーザーは、そのコンセプトと同じオイシサをほぼ享受できていたと思うんです。これからはNEO・GEOファンのユーザーもそれが出来るというわけですね。
梅本：移植次第ですが、期待はしていいと思います。それとNEO・GEOの格闘ゲームはコマンドなどが面倒だと敬遠していた人も多いと思うんですが、今度からは家でじっくり練習できますかしらね、何回もやればコツがわかりますから。
編：VFとの大きな違いは他には？
梅本：特にグラフィックですね。動きや技が派手ですね。後は、超必殺技を決めたり、難しいコマンドを入力できると優越感を味わえますね（笑）。
編：NEO・GEOの格闘ゲームは女性ファンもかなり多いですね。
梅本：やはりキャラの魅力でしょうね。そしてなによりファンの方がキャラのイメージを育ててくれている事も大きいと思います。
編：最後に一言お願いします。
梅本：NEO・GEOのゲームはとても面白いです、サタマガ読者の皆さん、楽しみに待っていて下さい。

実はこんなことが…

サイトロン主催の編集部対抗のKOF'95大会に、弊誌もBeep！NEO・GEOチームで出場した！

●サイトロン●11月17日発売予定
●1,500円●VHS

クロスライセンス締結記念 サタマガ読者アンケート&SNKページ開始予告!!

先月の発表以来、サタマガには喜びの声が続々届いている。編集部も反響の大きさにビックリだ！というわけで、「この時を待っていた！」というNEO・GEOファンの皆様からアンケートを募集します。

応募者の中から抽選で当たるプレゼントは、めったなことでは手に入らないとファンが号泣する〝京サマポスター〟だ。今回はSNKさんの厚意で特別に出して貰った。その厚意に応えた、アツイ返答を待つ！（締切：11月30日消印有効）

質問①「NEO・GEOのハードを持っていますか？　持っていたらその種類も」

質問②「NEO・GEOのタイトルでサターンに移植して欲しいものとその理由は？」

質問③「サターン移植の際希望することは？」（例：オリジナルモード）

質問④「NEO・GEOタイトルのキャラクターで一番好きなキャラクターとその理由は？」

質問⑤「サターンタイトルでNEO・GEOに移植すると良いと思われるタイトルとその理由は？」

プレゼントはコレ！

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3－27－6
平田ビル2F ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部
「SNKアンケート」係

告知 SNKページ復活!!

かつてBeepメガドライブにあった「Oh！NEO・GEO」コーナーを覚えているだろうか？　なんと次号から装いも新たに復活だ！その名も「SNK WORLD'95」。内容は、NEO・GEOの新ゲーム情報、音楽、イベント情報などの紹介はもちろん、読者からのハガキ掲載もアリだ。サターンへの移植希望やイラストも大歓迎。葉書の応募など詳細は次号で。SNKやNEO・GEOを知らない読者も要チェック！

 ※画面写真はすべてNEO・GEO版のものです。

特報!! SPECIAL REPORT 闘神伝S

●タカラ・セガ●11月24日発売予定●5,800円●対戦格闘

妻よ…

エヘッ♡

HAVE SWEET DREAMS

これぐらい「当然の結果だ」

(デューク氏談)

キャラの動きはモチロン、ビジュアルシーンも完成

サターンへの移植決定が発表されて心待ちにしている読者のみなさん、お待たせ! ほぼ完成に近いサンプルが編集部に届いたので、今回は気になるその内容を紹介していくぞ。

まず、サターンオリジナル要素としてキャラごとにCGオープニングが付いた。このオープニングでは選んだキャラの生い立ちやバックストーリーを解説してくれるという豪華なモノ。これで感情移入できることウケアイというワケだ。その他の追加点として、戦闘の前にオリジナルグラフィックと声優を起用したキャラどうしの会話シーンや、選んだキャラとストーリー上、直接関係してくる敵とだけ闘いを楽しめる「列伝モード」がある。1P、VS、列伝、COM戦といった多彩なモードも特徴になっているぞ。肝心のゲーム内容は、キャラの動きやグラフィックも前作と比べてほとんど違和感がないくらいの移植になっているから、前作をやり込んだ人でもすんなり遊べるハズ。もう、これは今から発売日が楽しみだぞ!

各キャラごとにオープニングが!

ステージ間に会話シーン!

ショウ
エイジ、りっぱになったな。

キャラの動きもカンペキ

EIJI 477300 00 CUPIDO

LOSE

わたしがクピードー…

紅き美戦士クピードー見参！

サターンオリジナルキャラクター「クピードー」。このキャラに関しては、以前、本誌でイメージイラストが発表されて以来、謎のベールに包まれていた。が、編集部で入手したサンプルではもう動いているのだ！　しかもその手に持った長い武器でオリジナルの技を繰り出すアクションまでできているゾ。前のイメージイラストと比べると、髪型や細かい部分に変更が加えられているのがわかるね。今までのキャラクターとストーリー上、どのように関わってくるのかは不明だが、各モードの最後に登場するのは確かなようだ。今からコイツと闘えるのが待ち遠しいのだ。

クピードーはナギナタ状の武器を使って闘う。そのリーチの長さは絶大な威力を誇る。

全身が紅カラーでまとまっているが、その理由などはまだ不明なのだ。

一体何者なのか？　クピードーについて語ってもらったゾ

ことぶきつかさ氏

クピードーは男性キャラクターという設定であったことから、当初のデザインが生まれたのですが、設定が後に女性に変更になったということを聞いて、とてもビックリしたのを覚えています。ストーリ上、もう１人のショウという位置づけということもあり、ショウの女性版としてデザインしています。「緋色」を基調としていることもそうなのですが、デザインの最大のポイントは〝刈り上げ〟です。クピードーの中性としてのイメージがこの〝刈り上げ〟によって引き出せていると思います。

生地宏則氏（タカラ闘神伝S担当）

クピードーは「闘神伝」のストーリー上、重要な位置を占めるキャラクターとして設定しています。このクピードーを通して、「闘神伝」の今まで見えなかった部分が見えてくるようになっているのです。その設定においては二転三転した部分もありますが、「クピードーは女性でありながら男性として生きている。」という表現の仕方が最も適切だと言えるでしょうか。そして、何故クピードーが〝もうひとりのショウ〟であるのかは、追々公表されるであろう設定を楽しみにしていてください。

モンド流

闘神伝基礎道場

ウム、夜鬼一族最強の戦士モンドである。今日はワシがそなた達に闘神伝の基礎知識を伝授して差し上げよう。心して聞くがよい。

まずはこれを覚えておくのじゃ！

まず重要なキャラクターの操作について伝授しておくぞ。特殊な操作については下の欄を参照せい。各キャラクターの通常攻撃として、武器攻撃と蹴り攻撃がある。さらにそれらは威力によって弱と強に分けられており、弱は出が早い代わりに威力は少なく、強は威力が大きいかわりに隙がデカイのじゃ。まぁ、この辺は言わんでもわかっとったかの。また、攻撃を出す体勢や間合いによって、攻撃力や動き、攻撃範囲の広さが違っうということを覚えておくがいい。攻撃する時は上段攻撃と下段攻撃があるのも忘れてはイカンぞ。上段攻撃は主に飛び道具系の必殺技がこれに分類され、立ちでもしゃがみでもガード可能なのが特徴じゃ。下段攻撃は主に足払いやスライディングがこれに該当する。ちなみにラングーの島と大地の怒りや、ワシの疾風下段突きなどの下段攻撃技はしゃがみガードでなくては防げんという点を忘れんように。これらは基礎中の基礎なのでしっかり頭に入れておくのじゃ！

ただ攻撃するだけが能じゃない。弱、強をうまく使い分けて戦うといった戦術が必要なのだ。

一見、地味だがしゃがみ蹴り攻撃は結構当たりやすい。相手が近づいてきたら弱蹴りで牽制もできる。

ダッシュ

ダッシュは主に素早く間合いを詰めたり、広げたりする時に使うぞ。このダッシュで注意しないとイカンのは、一端ダッシュすると停止するまでマイキャラが操作不能になってしまうという点じゃ。しかも、ダッシュ中は無敵ではないので当然、当たり判定も存在するというのも忘れないように！

遠目から飛び道具を撃ちつつ、いきなりダッシュで近づけば、相手はガード状態なのでそれを投げてしまえ。

ワザと見え見えのダッシュをして相手がカウンターを出す前に無敵対空技を出す。

ガード

ここではガード後の反撃について述べておこう。接近戦で相手の攻撃をガードした時は、相手の技のもどり時に出が早い技を当てたり、無敵対空技を出して反撃するのじゃ。しゃがみ弱キック、無敵対空技、ダッシュでの突進技などはすべて有効なので、各キャラにどんな返し技があるのかを調べておくのじゃ。

立ちとしゃがみガードの使い分けがうまくできるかどうかが勝敗を左右することになるぞ。

あまりガードに頼っているとフェイントで投げられてしまう。いつ反撃するかがポイントだ。

側　転

画面端にマイキャラが追い詰められたときに威力を発揮するのが側転。相手の飛び道具を回避するのにも使えるが、やはり画面端での攻防でメインに使うことになるじゃろう。また、エリス以外のキャラは相手に接近しながら側転するので、相手との間合いを調節する時にも重宝することになるじゃろう。

[illegible]

[illegible]

ジャンプ攻撃

ジャンプは後方、垂直、前方の３方向へ移動可能。相手がジャンプで飛び込んできた時などは、上り弱攻撃などで撃墜してしまえい。マイキャラが相手に飛び込む時は早めにリーチの長い技を出しておくのじゃ。着地でいきなり無敵対空技を出すというのもうまい戦法の１つじゃぞ。

もし、相手を飛び越えてしまったらピンチ！　背後からの攻撃は1・5倍のダメージになるからだ。

ジャンプで相手に飛び込んだら、ジャンプ攻撃か、着地攻撃かの2択を迫るといいぞ。

必見!! 踊り子エリスがサターン

強ぉ～いひとがいっぱいいるけど、**負けないもん!**

ハァ～イ、サタマガ読者のみなさん、こんにちは／ 闘神大武会に出場しているエリス16歳でぇす。今回、闘神大武会がサターンでも開かれるということで、ワタシはハリキッています。さっそく出場のエントリーをしたんだけど、あれ？なんかサターンでは新たに「列伝モード」というのがあるよ……。なんでも出場する人と因縁深いキャラクター達とだけ闘って勝ち抜いていくモードなんだって／ う～ん、これは興味深いなぁ。サターンオリジナルのキャラクターも登場するという噂もあるし……。というワケでワタシは今回挑戦してみることにしました。チョット自信ないけどガンバルよ／ お父さんに会えるかもしれないしね。ということなのでみんな応援してね／ エリス、「負けないもん／」

1回戦 VS モンド

最初の相手はモンドさんっていうめちゃくちゃシブイおじさん。なんでも夜鬼一族の末裔で、一族最強の戦士なんだって／ でも、そんな長い槍を使って戦うなんてちょっとズルくない？ こっちは短剣なんですケド…。でもエリスは身軽な動作をうまく使ってがんばりました／ トドメは「フレンチ・キッス」よ。

3回戦 VS ソフィア

なんなのぉ～？ このアブナイ雰囲気をもつオバサンは／ 風裂きのソフィアだかなんだか知らないけどこのワタシにそんなムチが通用すると思っ……イッタ～イ、いきなりコール・ミー・クイーンを食らっちゃった／ こうなったら奥義スターダスト・ナイトでオシオキよ／

イターイ!!

2回戦 VS ラングー

愛する妻と子を助け出すために闘っているラングーさんってなんかステキ。でも一撃一撃がイタすぎるんだよぉ。あ、危ない／ 危うく大地百祭をいただいちゃうとこだったわ。やっぱりヤル気なのね／ こうなったらこっちも本気でいくよ／

闘神伝S

オリジナル"列伝モード"に挑戦!!

無事３回戦が終わったからちょっと休憩タイムにしよっと／　ここから４人勝ち抜けば優勝なんだけど…ちょっと不安。お父さんの行方もわからないし……。あ、そうそうこの「列伝モード」は5回戦をクリアするまでにコンティニューしたかしなかったかでエンディングが変わるかもしれないんですって／　細かいことはまだわからないけど、とにかくコンティニューをしないで勝ち続けていけばいいのよね。さぁ、休憩は終わり。４回戦へ向けてレッツゴー／

4回戦 VSカイン

キャアー～／　カインさんって２枚目ってカンジでカッコイイ／　でも、なんでヘルズ・インフェルノなんてヒドイ必殺技でエリスをイジメルの？　２枚目だからって気取ってると容赦しないわよ／　さぁ、早く近づいてきなさい、フレンチキッスの餌食にしてあげるから。

5回戦、ガイアあらわる！

ガイア、ついに姿を現したわね。あなたには父の行方の他に聞きたいことが山ほどあるの。ここまで来たからには負けられない／　おっと、終の黒なんか側転で軽々かわせるわ。さぁ、エリスのソアーウインドウの味をたっぷりと味わいなさい／

6回戦 VSショウ

やったぁ／　ガイアを倒したわ。っと喜んでいる場合じゃない。６回戦の相手は前回の闘神大武会の優勝者のショウさん。烈空斬や万鬼猛襲剣といった技を使う強敵なの。でもここまで来たらやるっきゃない／

最終戦!! 相手はクピードーよ！

せっかくクピードーさんのところまで来たけれど、エリスはここまで……もう力尽きて闘えないわ。ここまで来て残念だけど諦めます。だからお願い／　ここまでエリスを応援してきてくれた読者のみなさん、見事クピードーを倒してワタシの仇をとって//　仇をとってくれたお礼は……。

がんばれエリス！

行け行けエリス！

立つんだエリス！

負けたもん…

特報!! SPECIAL REPORT

完成度—35%

エアーズアドベンチャー

●ゲームスタジオ●96年3月発売予定●価格未定●RPG

期待の大作RPG、来春に向け本格始動!!

主人公 ヘンリー

ヒロイン コーリン

タイトルも決定し、いやがおうにも期待が高まる本作。永野護氏デザインのキャラクター、重厚でよく練り上げられた世界設定、奇をてらわずプレイの快適さに重点を置いたシステムなど、オーソドックスかつ手応えたっぷりの作品に仕上がりそうな予感。

放蕩を重ねる伯爵家の若き主。人も羨む華やかな生活を送る彼だが、肉親の愛と生きがいに飢えている。

不義密通、賭博横領の罪で死刑宣告を受けたヘンリー。処刑当日、衆前で首を落とされんとするその瞬間、馬車で通りかかったコーリンの命により処刑は中止となる。この出会いをもとに、2人は運命という渦の中へ飲み込まれていく。

妙齢の王女。主人公と同じく肉親の愛情には恵まれず、自然だけが心の慰めであった。

開発者インタビュー

すべての面で本物を

編　今、開発はどのぐらいまで？

遠藤　35%ぐらいです。やっと試作がおわった感じですね。

編　今まで制作してきて大変だったことなどは？

柴田　やる前に「3Dはウソがきかないよ」とか言われてたんですが、ほんとにきかなくて（笑）。

編　音楽はどなたが？

遠藤　三枝成彰さんに。最初、テーマ曲を作ってもらって、他の音楽に色々アドバイスをもらえればいいなってレベルでいたんですが、今や完璧に音楽監督って立場で。

編　全部で何曲くらい？

遠藤　上がってる曲だけで20曲。細かい曲まで含めると80曲くらいありますね。

編　主人公については？

遠藤　本当にこんな主人公でいいのかって話はあったんです。いい加減で鬼畜な野郎だなーっと(笑)。

編　敵役とかもかなり？

柴田　そうですね、セゴーが、まぁ敵役みたいな感じなんですが、色好み（性豪（せーごー））でセコいっていう。これだと憎めないやつだけど(笑)。

編　ところで、タイトルにはどういう意味が？

柴田　2つの世界があって、一方の世界ともう一方は別々で区切りがあるんです。

遠藤　そう、空気っていうのが世界のキーワードみたいになってます。エアーズのSが複数になってるっていうのは、ひととおりじゃない、いくつかの空気の交わりみたいなニュアンスですね。

ゲームスタジオ代表取締役 遠藤雅伸氏

不朽の名作「ゼビウス」、「ドルアーガの塔」などの産みの親でもある。

新キャラクターもお目見え！

今回お届けする新キャラは２人。ウンディーネは、物語世界の鍵を握る存在はといえ、詳細は謎だ。ブラッサムは物語序盤、自分の求婚を断ったコーリンを拉致する。どちらかというと悪役だが、いい味を出している。

ウンディーネ

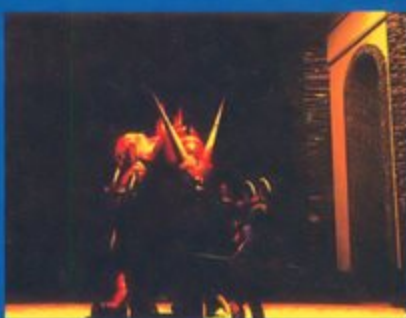
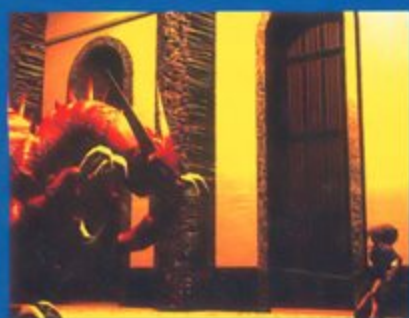
世界全体を見渡す水の精霊。ときに教え導き、ときに助言を与え、主人公達の冒険をサポートしてくれる。

セゴー

王や公主会にも関与できる大商人で、王女への求婚者。根性悪し。

エアーズアドベンチャー一言インプレッション

開発バージョンのキャラCGを見せていただいたが、上に載せてるウンディーネが３Dになってもきちんと永野キャラしているのには、正直言って驚いた。戦闘時のアクションもカッコ良くて、６等身キャラが剣を抜くところなんかしびれたね。

開発ツール上で動くキャラクター。サターン上でどこまで再現されるのか……期待せずにはいられない。

編　主人公達とは違う空気のほうにウンディーネ達がいると。

柴田　そうですね。

編　主人公がそっちの世界に行くってことも？

柴田　ええ、行っちゃいます。空間的にはつながってるわけですよ。で、壁に仕切られてるという感じで。それで、この壁がとっぱらわれた時に、どうなるか。基本的には主人公とヒロインの恋愛事件というか、大冒険ですね。

編　最終目的とかは？

柴田　プレイしているうちにちょこちょこと目標が与えられるんで困ることはないです。まぁ、自由度はそんなに高くないけど。

編　わりと王道を行くような？

柴田　でも、レールの上を歩かされてるような気分にはさせません。振り返ってみれば一本道だったと。

遠藤　あと、あまり余計な場所に行かなくて済むようにしたいですね。よくRPGだと、乗り物を手に入れた途端に何していいかわかんなくなる。そうなった瞬間に、何かやり残したことがあるんじゃないかって疑心暗鬼にかられて、もう何も起りそうもない場所を見て回ったりしますよね。あれはできるだけ避けたいなと。

編　最後に一言お願いします。

遠藤　ゲームになっても永野キャラは永野キャラだったよと。僕は熱狂的な永野ファンだけど、ちゃんと「永野キャラだよね」って感じに仕上がりそうなんで、ひとまず安心してます。

柴田　すべての面において、本物をお届けしたいなと。デザインにしろ音楽にしろ、ストーリーも、システムもね。

編　それは楽しみですね。

ゲームスタジオ所属 柴田賀盆氏

本タイトルの開発チーフであり、シナリオおよび監督をつとめる。

特報!! SPECIAL REPORT

完成度−75%

サクラ大戦

●セガ
●'96年春発売予定
●価格未定
●ドラマチックアドベンチャー

'96年春の発売を目指して、着々と開発が進んでいる「サクラ大戦」は、架空の大正時代を舞台に、帝都市民を守るために組織された秘密部隊・帝国華撃団の少女たちの物語。広井王子氏、田中公平氏、藤島康介氏、あかほりさとる氏という業界最強との噂が飛び交う布陣のもとで制作される本作は、マルチな展開を目指して、使用される歌曲をフルコーラスで収録した音楽CDをはじめ、さまざまなプロジェクトが計画、検討されている。今回は光武のワイヤーフレーム3点と、帝国華撃団の最後のメンバー、藤枝あやめを紹介。圧巻のCGムービーも必見だ。左に掲載したヒロイン、真宮寺さくらの艶姿を下敷きにでも挟んで発売を待て!

光武3面図公開!

帝国陸軍の超秘密兵器として1913年(大正2年)、陸軍兵器工廠(こうしょう)と神崎重工によって開発が進められた初期型機動兵器。技術的には1864年に造られた米式機動兵器「スター」をベースに、主動力源を蒸気機関から、霊子機関に変更した世界初の霊子兵器である。とてつもない機動力と破壊力を兼ね備えた反面、操縦者の肉体、精神への負担が大きく、ついに実用化されないまま陸軍兵器工廠の奥に眠ったままとなった。帝国華撃団は、その「光武」を主力兵器とするために、世界中から超能力者を集め設立された。

正面

横

上

花組これにて出撃準備完了!!

花組のメンバー６人より遅れての紹介となった帝国華撃団副指令、藤枝あやめは帝撃長官・米田一基の良きパートナーであり、理解者である。花組メンバーにとっては憧れの人。23歳で多くの修羅場を経験してきており、普段は落ち着いた物腰だが、一度戦闘となると冷静かつ迅速な判断を下し、男も顔負けの行動力を見せる。彼女が世界各国を旅し、花組のメンバーを見つけ出したのだ。

真宮寺さくら

神崎すみれ

マリア・タチバナ

李紅蘭

アイリス

桐島カンナ

そして最後に登場

藤枝あやめ

疾風怒濤のオープニング

帝国華撃団出撃シーンは、フルＣＧで描かれている。銀座にある大帝国劇場から弾丸列車に乗り込み、浅草の花屋敷の地下から仲見世通りを割って飛空船・翔鯨丸が発進。それにあわせて雷門の提灯も上がるぞ（笑）。何と吹き飛ぶ瓦一枚一枚まで描き込む徹底ぶりだ!! ちなみに、発進時にそこに住んでいる人たちや通行人たちはどうなるんでしょうか？　と広井氏に聞いたところ、「慌てる、落っこちる（笑）」とのこと。

サクラ大戦・メインキャスト表

役	声優
真宮寺さくら	横山智佐
神崎すみれ	富沢美智恵
マリア・タチバナ	高乃　麗
李紅蘭	渕崎ゆり子
アイリス	西原久美子
桐島カンナ	田中真弓
藤枝あやめ	折笠　愛

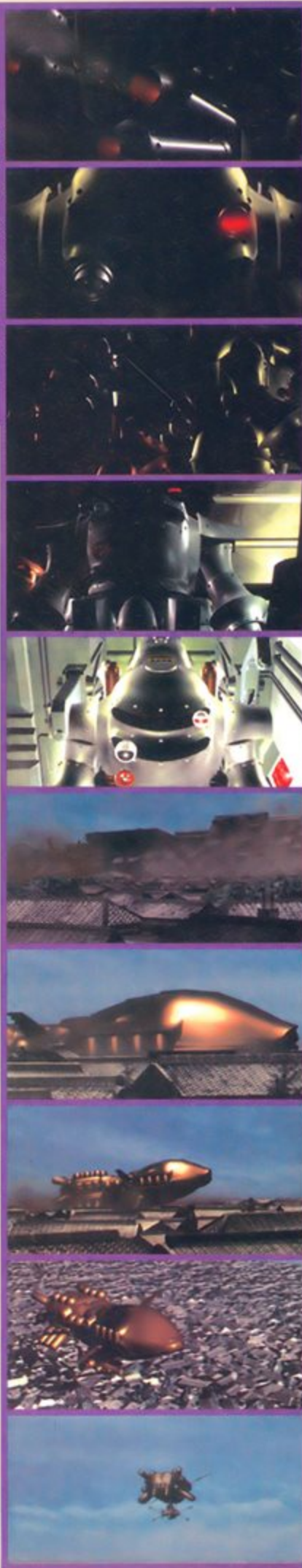
サクラ大戦・歌曲リスト

曲	歌
1.檄！帝国華撃団	歌：真宮寺さくら＆帝国歌劇団
2.花咲く乙女	歌：帝国歌劇団全員
3.さくら	歌：真宮寺さくら
4.なやましマンボ	歌：神崎すみれ
5.Only Man	歌：マリア・タチバナ
6.エチュード	歌：アイリス
7.東京的休日	歌：李紅蘭
8.灼熱ブギ	歌：桐島カンナ
9.愛ゆえに	歌：マリア・タチバナ＆真宮寺さくら
10.愛はダイヤ	歌：神崎すみれ＆桐島カンナ
11.夜のサンバ	歌：藤枝あやめ

表情集

藤枝あやめが登場し、花組のキャラもこれで勢揃い。前号でも紹介したが、メインキャストは左上の囲みのとおりだ。お気に入りの声優さんがいるか、要チェック！歌曲リストには、ゲーム中に収録されている歌のタイトルを示した。セガのカラオケシステム・プロローグ21にはこれらの歌が全曲入る予定なので、メロディーを覚えたら歌いに行こう。これでみんなも帝国歌劇団の一員だ。

特報!! SPECIAL REPORT

Gebockers

ゲボッカーズ
リバーヒルソフト
3D対戦シューティング
'96年春発売予定
価格未定
全年齢推奨
2人対戦プレイあり
完成度50%

ゲボッカーズ。このタイトルを初めて耳にしたキミは、その奇妙な響きに首を傾げたくなるだろう。しかしそれは、今まで誰もが体験したことのない［3D対戦バトル］の合言葉なのだ。

人工知能（AI）と強力な武器を持ったロボット［ストライカー］達が、さまざまな異次元世界に出没しては悪事をはたらく未来のタンギス星。過激化の一途を辿る犯罪行為を食い止めるために結成されたのが、対ストライカー部隊［ボッカーズ］である。［ボッカーズ］には、犯罪の凶悪度に応じてA、B、C……のランクづけがあり、現時点ではFと同等のボディ、武器性能に超戦略AIを搭載した［ゲボッカーズ］まで編成されている（〝ゲ〟はGのタンギス読み〝ゲ〟に由来する）。当分出番はないと思われていた［ゲボッカーズ］の初出動は、皮肉にも凶悪ストライカーによってAIを制御され、悪の手先となった［Fボッカーズ］の討伐だった。

以上が、「ゲボッカーズ」のストーリーである。プレイヤーは［ゲボッカーズ］の超戦略AIとして〝機能〟し、敵ボッカーズとの1対1のバトルをくぐり抜けていくわけだが、ゲームの雰囲気は総じてポップ。見せかけだけではない、完全疑似3Dフィールドでの戦いだから、戦略的な奥深さと何が起こるかわからないハプニング性が同居した、不思議なプレイ感覚を体験できるのだ！

WEAPON VIEW

オプション画面で、自キャラと敵キャラの相対位置関係をあらわす「ウエポン・ビュー」の表示の有無を設定できる（1人プレイのみ）。武器の軌道や命中の成否がひと目でわかって便利。

1P vs COM

それぞれ別々の異次元世界に配置された8機の（元）Fボッカーズ達とタイマン勝負をしていくモードだ。8機すべて倒したあかつきには、黒幕のストライカーが……。ちなみに視点は、ひき、標準、接近の3タイプが用意されている。

1P vs 2P

好きな機体、好きなステージを選んでプレイヤーどうしで対戦するモード。画面は上下2分割になる（個々で視点の切り替え可能）。自分側はもちろん、対戦相手の画面もよく観察することが勝利の秘訣……か!?

　※画面は開発中のものです。

NO1 PAL

NO2 FISHER

NO3 DONTIN

NO4 MUGEN

[illegible]

NO5 RAY

NO6 EIN

NO7 KID

NO8 CATTY

コレハ【3-Dタイセンバトルゲーム】デアル■

さまざまな武器を駆使して対戦相手のＨＰを先に０にした方が勝ち……というのが基本的なゲーム内容。武器のほとんどは飛び道具で、敵に近づいて照準を合わせること(＝ロックオン)によってその方向に攻撃したり、武器によっては標的をホーミングするものもある。武器の種類は、ショットボタン１つで発射できるマシンガンから、コマンドを入力して〝生成〞してから発射するスペシャルウエポンまで、実に多彩だ。なおコマンド入力型の武器は、使用するごとに〝パワー〞(画面左下のゲージ)を消費するので、ラッシュをかけるタイミングを間違えると思わぬ苦境に立たされる。ときには障害物の裏に隠れてパワーを回復させるなど、パワーのやりくりも重要なポイントだ。

そのほかにも、ジャンプやダッシュ移動、攻撃を受け続けると大きくなっていくマインドボール（最大状態で一定時間パワーが減らない）の存在や、いわゆる〝ピヨリ現象〞など、対戦格闘ゲームのエッセンスが満載。前後左右上下の空間をフルに使って、豪快に勝ち抜いていこう！

ロックオン

LOCK

パワー

マインドボール

ピヨリ

スペシャルウエポン

SUPER BOMB

放物線を描く手榴弾。着弾すると爆風が広がる。コマンド入力が簡単だし消費パワーも手頃なので重宝したい。

BBA

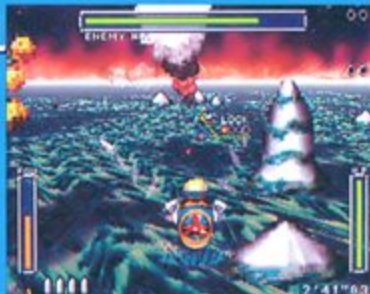
LAZER BALL

左右２方向から回り込んで敵を攻撃するマシンガンのやや強力版。スーパーボムとともに使える。

BA

MAGNA SHOT

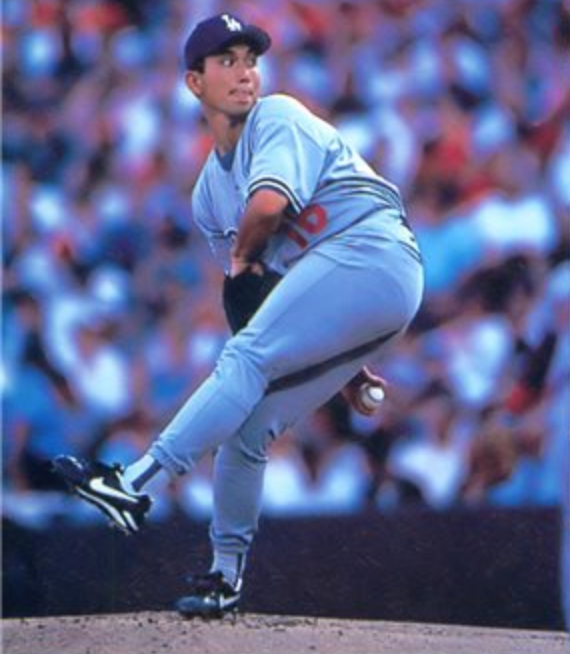
巨大なお椀型の爆風を複数発生させる恐ろしい攻撃。パワーがMAX状態じゃないと生成できない。

RLBA

POWER LIGHTNING

正面一帯に稲妻の雨を降らせる。すばやく生成できれば使えるが……。

LRBC

※コマンドは変更される場合があります

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度――100%

メジャーリーガーの実力を見せてやるぜ!

野茂英雄ワールドシリーズベースボール

●セガ●11月17日発売●5,800円●SPT●2人対戦プレイあり

ヴィジュアル、システム、すべてがメジャー級

日本が生んだヒーロー・野茂英雄。彼の活躍するメジャーリーグの熱い興奮と迫力をそっくりそのまま再現した野球ゲームが登場!

このソフトのウリはなんといってもすべてが完全ポリゴナイズされていること。映像面の迫力は他に類を見ない。メジャー流の実況アナウンスもなかなかで、ホームランを打ったときの「グッウッバアァイ!」などのセリフで盛り上げてくれる。このソフトで、メジャーリーグの熱いスピリットを感じることができるはずだ!

テレビ放映と見間違えるほどナチュラル&ハイクオリティ。見てるだけでも楽しめる。

ピッチャー・ノモ。トルネード投法もバッチリ再現。

モードも多数用意されている。心ゆくまでメジャーのスタイルを楽しむことができる。

スマートなシステムが嬉しい

このゲームの楽しさを作りあげているもののひとつが、数々の工夫のなされたシステム。たとえば野球ゲームにあまり慣れてない人は最初、外野フライがキャッチできなくて苦労するはずだ。そんな初心者にもスンナリとゲームを楽しめるように、落下地点にボールマーカーが表示される。さらにオプションで、送球以外のあらゆる守備をオートマチックにすることができる親切設計になっている。

ポリゴン映像も、このゲームならではのシステムといえるだろう。

カメラポジションは4段階!

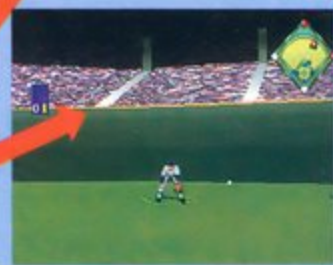
3Dポリゴンを生かした最大の効果のひとつが、この「カメラポジション選択」機能。打った後のボールを好きな視点で追うことができる。写真で説明した他にボールを直接追うチェイス視点がある。

高度のある視点。高いフライを取る時に便利。

普通の視点。オールマイティに使えるのが強み。

迫力重視の低い視点。ライナー打った時は最高!!

流れるようなスムーズ映像

ポリゴン効果のもうひとつがコレ。といっても右上のカメラポジの延長で、フィールド全体をポリゴン処理することで打球とランナーの位置を最適な角度で表示できる。これにより攻撃側も打球を見ながら、何塁まで進むか、などの作戦が立てやすくなったのだ。

リッチなモードバリエーション

ゲームモードもいろいろサポートされているぞ。試合形式だけでもペナントレースやメジャー名物プレイオフなど4種類が楽しめるほか、それ以外にも「ホームランダービー」、「データベース」と2つのモードが用意されている。前者は打球の飛距離を競うコンテストで、いい記録を出すには最低でもホームランを打たなければならないが、バッティング練習には最適なモードだ。後者は選手データ録で、選手の情報が満載だぞ!

メジャーファン大喜び! 全選手のデータがバッチリ

守備がいないのがわかる? 打って打って打ちまくれ!

特報!! SPECIAL REPORT

永遠(とわ)のヒーロー「ウルトラマン」が傑作対戦パズルに!

PD ウルトラマンリンク(仮称)

完成度 50%

●バンダイ●発売日未定●価格未定
●対戦型パズルゲーム●2人対戦プレイあり

ゲーム業界には、ある時期を境に「落ちもの」と俗称されるパズルゲームが氾濫し始めた。だが、その多くは以前にはやったものを模倣した亜流だったり、アイデアがありきたりでパズルとしての面白味に欠けるといった、安易な作品ばかりだった。

しかし、この「ウルトラマンリンク」は消し方のルールが簡単で、なおかつ純粋な面白さはなかなかのもの。というのも、この手のゲームで大切な「邪魔パーツの降るバランス」や「ギリギリまで粘りがきく攻防」といった要素が絶妙に調整されているからだ。

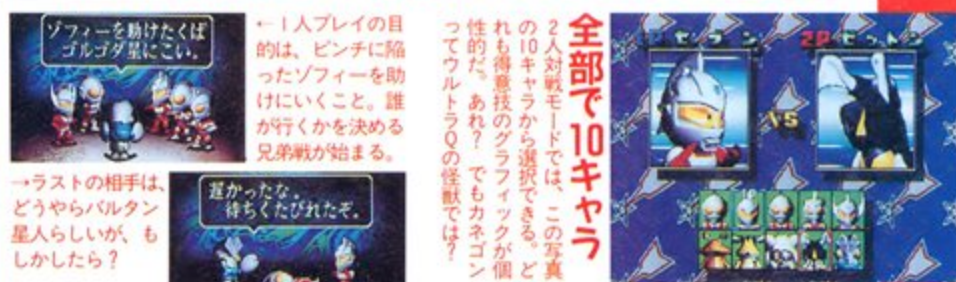
もちろん、キャラクターゲームとしての凝り方も見事。ウルトラマン達がテレビ番組中で使用していたスペシウム光線などの技が、ゲームの展開に合わせてバリバリ披露されるのだ。しかも効果音まで本物ソックリで、時には「ヘヤッ!」っというかけ声や「ズシーン」と怪獣が倒れる音まで入っているのが笑えるぞ。

無機的になりがちなレンダリングCGが、ウルトラマンには妙にマッチしている。

「3つのパーツをつなぐ」だけで消せる! 豪快で爽快なパーツ応酬がナイスです

パーツは同じ色でなくても3つ以上つなげばOK。この例だと2連鎖になる。

ルールは「パーツの口の部分を3つ以上つないで消す」。パーツは2タイプだ。

ウルトラ戦士達の熱戦は1人でも2人でもOK

ゾフィーを助けたくば
ゴルゴダ星にこい。

←1人プレイの目的は、ピンチに陥ったゾフィーを助けにいくこと。誰が行くかを決める兄弟戦が始まる。

遅かったな。
待ちくたびれたぞ。

→ラストの相手は、どうやらバルタン星人らしいが、もしかしたら?

全部で10キャラ

2人対戦モードでは、この写真の10キャラから選択できる。どれも得意技のグラフィックが個性的だ。あれ? でもカネゴンってウルトラQの怪獣では?

消した色や連鎖によって、さまざまな必殺技が発動! 戦略も多彩だ!

怪光線をズビビ

邪魔パーツの雨あられ!

それぞれのフィールドで、上から降ってくるパーツをつないで消していく。この時、できるだけ同じ色だけでつながるようにすると、相手側を効率よく邪魔できる。さらに、消したパーツの色によっては「一定時間動きを止める」などの、特殊な邪魔も可能だ。ちなみに、このゲームでは単に消すだけならそんなに難しくないので、連鎖を組んでいて失敗しても、かなり粘りがきくぞ。

バルタンのハサミから

カネゴンの口から

そしてタロウの腕から発射!

バルタン星人、カネゴン、ウルトラマンタロウ、その他いろいろなキャラクターで、豊富な技のグラフィックが楽しめる。ウルトラマンやタロウだと、写真のように登場シーンが拡大機能で再現されるという芸の細かさだ。なお、邪魔パーツ(黒いやつ)も消せるが、耐久力が通常の2倍なので、2回つながないとダメなのだ。

特報!! SPECIAL REPORT

超兄貴

究極無敵銀河最強男

兄貴が土星にやって来る！

●メサイヤ●発売日未定●価格未定●SHT●2人同時プレイ

銀河最強の男はシューティングで倒せ！

ビルがボ帝と呼ばれる以前。宇宙は1人の男のために恐怖におとしいれられようとしていた。究極にして無敵、銀河最強の男。その名は、〝究極無敵銀河最強男〟。イダテンは、銀河を恐怖に震撼させる究極無敵銀河最強男に挑むためアドンとサムソンを連れ、今旅立った。あの兄貴が今度は土星（サターン）に登場だ。

究極無敵メサイヤ最強広報マン
佐藤天使もどき弘明

究極無敵メサイヤ最強ディレクター
肥田〝えせアドン〟泰治

超兄貴シリーズ第４弾にはなんと実写取り込みのアニキ達が登場するぞ。本物のボディビルダーだけに迫力満点！

ゲーム内容は前作と同じ横スクロールSHTだ。自機はストック制で、敵や弾に当たると減っていき、自機が全てなくなるとゲームオーバー。自機にはアドン、サムソンなどおなじみのオプションがつき、アイテムで信頼度を上げると個性的な特殊攻撃が可能になる。

ステージは全部で5つ、それぞれ２種類の背景によって構成されている。もちろん背景が変わるごとに珍妙な(!)ボスキャラクターも登場するぞ。

またデモゲームでは〝銀河最強男〟を操作してその究極無敵さを堪能できるのだ。実写の兄貴は熱すぎるぜっ!!

兄貴を作った男 究極無敵銀河最強開発者インタビュー

「期待されたら、裏切らなければ兄貴じゃないっすよ」

周囲の士気を高めるため、宣伝のために己を犠牲にしてのコスプレなのか？　と思いきや楽しんでいるような…。

編集部：実写版兄貴の企画意図は？
肥田：ただの悪ノリです。ちょっと真面目に話すと実写かポリゴンの選択で他ではやらないほうを選んだ、と。兄貴ですから！
編：本物のボディビルダーを使うあたりもサスガですね。
肥田：さすがにボディビル選手権10連覇の小沼さんの筋肉は違いますよ。あの素晴らしさをできる限りリアルに伝えたいですね！
編：ストーリーなども教えてください。
肥田：背景的にはPCエンジン版の１以前、韋駄天とアドン達が出会った頃です。彼らが深い(?)仲になってしまった経緯とかがわかるような。やはり、危機を乗り越えた仲間同士には愛が芽生えるわけです！
編：はぁ……。あの…最後にサターンユーザーに一言…（タジタジ）。
肥田：超兄貴ってのは、開発陣が精神的に追いつめられてイってしまった状態で作られた悪ノリと馬鹿ノリ、松野さんの絵と葉山宏治の音楽などなど……がシェイクされて、わけのわからん次元に飛んで、インパクトのみで押し切ってきたゲームです。サターン版が売れるかは、お客様しだいです！　と媚を売るように見せかけて、お客様がひっついたところで、ガツンと回し蹴り食らわせるソフトにしますよ、ハッハッハッ！

サターンの兄貴はビジュアル＆サウンドもス・ゴ・イ！

実写だけで驚くなかれ。サターンならではの最高のビジュアルとサウンドにも注目だ。音楽は「超兄貴」の葉山宏治氏と「愛・超兄貴」の岩崎啄氏の２人を起用。キャストは韋駄天役にJAC所属のでブルースワット役の笠原隆司氏、そのVOICEは最近はゲームでもおなじみの置鮎龍太郎氏。気になるアドン、サムソン役にはなんと全日本ボディビル選手権10連覇の小沼敏雄氏らを起用。兄貴ファンにはたまらんセクシーボンバーがそろったぜっ！

光栄の
本格的太平洋戦争
戦略SLG遂に登場！

特報!! SPECIAL REPORT 完成度50%

提督の決断Ⅱ

●光栄●96年1月発売予定●価格未定●SLG

太平洋をはさんでの日米大決戦 一大艦隊を率いて敵を粉砕せよ！

「信長の野望・天翔記」の移植で意気盛んな光栄から、期待の戦略シミュレーション「提督の決断Ⅱ」が発売されるぞ。西はインド、東はアメリカの首都ワシントンにいたるまで、広大な範囲を収めたマップの中で、日米が太平洋の覇権を争いあうのだ。

登場する艦船は大は戦艦や空母、小は駆逐艦まで、あわせて約120種類。それぞれ、4方向に艦の向きが設定されていて、攻撃に対する方向性を持っている。また航空機は実名入りで60種、戦車も10種類登場する。

移動フェイズと戦闘フェイズを繰り返すゲームの進行では、索敵や艦隊戦、航空隊の編成や基地への砲撃など、実戦さながらの戦いが繰り広げられることになる。武器の性能はもちろん、指揮官の能力やプレイヤー自身の作戦の腕次第で勝敗が決まるのだ。太平洋をまたにかけた戦いがはじまるまで、刮目して待て！

オープニングで使われる予定の華麗なCGアニメ。零戦が空を舞い、戦艦の主砲が火をはく！

ゴージャスなオープニング

特報!! SPECIAL REPORT 完成度60%

GOTHAⅡ・天空の騎士

●光栄●12月発売予定●価格未定●SLG

新たなる戦いがまき起こり 天空の騎士達が再び登場する

サターン初のシミュレーションとしてその名が知られている、「GOTHA～イスマイリア戦役」の続編が満を持して登場する。前作と同じ星を舞台とし、海賊ギルドが崩壊、幾度かの内乱の後の世界での物語だ。

ゲーム内の基本システムは前作とほぼ変わりないが、ユニットの進路が360度自由に選べるようになったり、各ユニットごとに複数の武器を持てるようになるなど、細かい改良点も見受けられる。さらに戦闘シーンもCGムービーなみのグラフィックで表示される予定だ。シナリオの分岐もあるらしいぞ。

声優さんたちも臨戦態勢!?

「GOTHAⅡ」を支えている有名声優陣。ゲームの臨場感を盛り上げることだろう。

「GOTHAⅡ」で声をあてている声優は、主人公役の金丸淳一氏をはじめ、大塚明夫氏、井上和彦氏、榊原良子嬢など豪華なキャスティング。役作りについて「声を張ると柔らかさがなくなるのでその部分に気を遣いました」(榊原)「手探りのキャラクターで芝居を作っていきました」(金丸)など、苦労のコメントが届いている。それだけ気合いを入れているということだね。

次々に登場する新兵器

前作以上の波乱がイスマイリアに！

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度――70%

あのスワティちゃんがサターンで登場!!

●キッド●3月発売予定
●5,800円●アドベンチャー●18歳以上X指定

きゃんきゃんバニー プルミエール(仮)

七福神がある日キミの家をおとずれた!?

18歳以上のサターンユーザーに朗報だ！　ついに本格的な美少女ソフトがサターンでプレイできる！　しかも「きゃんバニ」シリーズと言えばそっちの業界でもトップクラスの作品。今回の「プルミエール」はこのシリーズの4作目にあたる作品で、ヒロインが亜理子からスワティに世代交代した最初の作品だ。今回はゲーム中で使用されるCGが手に入ったので、それらをさっそく紹介していこう。

主人公は、さえないビンボー大学生。ひょんなことから七福神にいそうろうされてしまうのだが、その代償として恋のトラブルを全面的にバックアップしてもらう約束を交わす。主人公は七福神の1人、弁天様・スワティちゃんの助けを借り、無事にステディな彼女を作ることができるのか!?といった、まるで本当の恋愛をしているような感覚のアドベンチャーゲームなのだ。ゲームは3章からなり、コマンド選択で進行し、キミの行動によってシナリオも変化するマルチストーリー方式を採用している。グラフィックが美麗なのはもちろん、ゲーム本編も結構ホネのあるアドベンチャーだから、美少女ソフトファンならずとも楽しめること間違いナシ！

⬆おおっ！　でも、こんなので驚いてちゃいけない。このほかにも色々とあるんだぜ。

➡こんなにかわいい監督がいるなら重労働も苦にはならないよね。この子もきっと……。

⬆上は第2章に登場する真穂子ちゃん。花に囲まれて何を話しているのだろう。

➡第1章の深雪ちゃん。日暮れの公園でこれ以後の展開に期待が高まる！

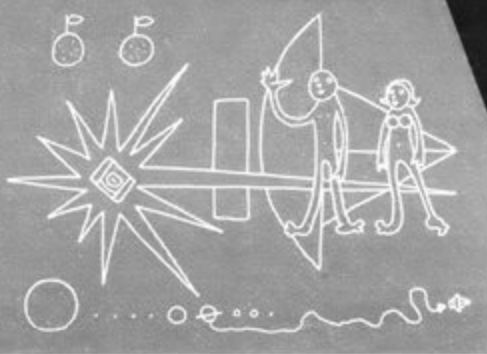
サターン版は特典がいっぱい！

「パソコン版でやっちゃったし、今さらまた買うのもなぁ」なーんて思うことなかれ。サターン版ならではの特典もたくさんあるのだ。まずは画面の色数。サターン版ではなんと32,000色を駆使した美麗なグラフィックが新たに描き起こされているのだ。しかも、オープニングとエンディングはアニメしちゃうっていうんだからすごいよね。それとシナリオも新たに追加され、オリジナルのエンディングはもう大感涙モノだそうだ。発売が待ち遠しいぞ！

➡こんなに綺麗なCGで、しかもアニメするだなんて、割安だと思わない？

はやく私たちに会いに来て♥

※画面は開発中のものです。

USER'S VOICE TRANSPORT

Voyager ボイジャー

THE CIRCLE OF SATURN
土星人の環

NAVIGATOR : pana

何を隠そう、ウチのだんなさんの誕生日は11月22日（そーよサターンと同じなのよ）。さすがpanaさんと思うか、そこまでしなくてもと思うかは、アナタ次第…。ともあれオメデトウ♥

某月某日、学校からアパートに帰ると、どうも部屋が広くなった気がした。で、よく見るとメガドライブ一式とサターンがまるまるなくなっているではないか！　どうもドロボウに入られたらしく、残された物は汚れたパンティー1枚のみ。預金通帳等は無事だったのだが……。犯人は見つけ次第、究極神拳で脊髄引っこ抜いてやるぜ。皆さんも外出時の戸締まりはしっかりしましょう。それにしても強烈にムカつくっ！
（東京都・憤怒の芋村健太狼・19歳）

とんだ災難で。ところでこの〝汚れたパンティー〟っていうのは、犯人が残していった物なの？　それともまさか、キミのお部屋にもともとあった物なの……？　気になる……。

サタマガ好調らしいですね。きっとpana様のお給料のほうもうなぎのぼりなんでしょうね。うらやましや。うらめしや。
（東京都・空色・24歳）

別になんにも変わらないわ……。ボーナスにも縁がないしなあ。それより月2回刊化で仕事量が2倍になるのが今から恐怖なの。

ソフト名を口に出して頼むのが恥ずかしいので、紙に書いて持っていき「これください」と言ったら、思いきりデカイ声で「The野球拳スペシャル」と読み上げた店のオッちゃん！　アンタはユーザーの気持ちをわかっていません。
（千葉県・T・ホーク）

なんだかんだでみんな買ってんじゃん、野球拳。ま、手に入れれば好き放題できるんだから買うは一時の恥ってことで。

とうとう買ってしまった、あの「Dの食卓」。深夜に部屋の照明をすべて消し、TVのボリュームを最高にしてLet's play！　オープニングを見た時点ですでに背筋がゾクッ……。怖いのをごまかすために鼻歌を歌いながらゲームを進めていった自分が情けない……。さらに僕にはびっくりすると「ウォッ!!」と大声を出してコントローラを放り投げ、耳をふさぐという特徴がある。そんな僕にこの「Dの食卓」は少々キツかった。が、だからこそとっても楽しいゲームであった。ワープさん、2も期待していますよ！
（青森県・三上賢司・15歳）

ここまで怖がってくれれば開発者も大喜びでしょ。ゲーム以上にハイインパクトな（？）ワープの社長さんも人気急上昇中よ。

中古ソフトのセーブデータで主人公が女の子の名前になっているのは、前の持ち主が女の子で自分の名前を付けたからですか？　それとも、野郎が自分の好きな女の子の名前を付けたからですか？　返答いかんによって天国と地獄。ソフトの扱いも変わります。どうか教えてください。
（愛知県・川村徳三・21歳）

残念ですが……ほとんど後者だと思われ……あっ、だからってソフトを投げつけちゃダメよっ。

ゲームセンターに行ったら偶然にも店内の模様替えの最中だった。店内の入口にポツンと置いてあるゲーム機があったので見てみたら、それは僕がここで一番お気に入りのゲームだった。嫌な予感がしたので「このゲームはどうなるんですか？」と尋ねると、「うん、ちょっと…」。この一言ですべてがわかった気がした。帰り際、画面は真っ暗だったが、ゲームをやっているかの気分でレバーとボタンを動かしてやった。
（北海道・グレートちゃぶ台）

消えたゲームを求めてゲーセンを探し回ったこと、アタシもあります。ちょっとおセンチなラストになっちゃったけど、秋だもん、許してね。

起て！独身貴族よ！

ふてきな奥さんコーナーを読むとちょっとさみしくなっちゃう……

●カップルのノロケを聞かされる時ほど立腹するものはない。「ふてきな奥さん」もその類なのだが、「てめぇらなんざ、どーせあと2～3年もすれば冷めきっちまうんだよぉ！」といつも暖かい目で見守っています。そこで我々男性読者のために「独身貴族／熱きアニキの契り」というコーナーを作ってほしいのですが、どーでしょー？
（大分県・ターザン鈴木・22歳）

男を3つ書いてむさくるしいと読む……。うそうそ、賛同者ははがきを書いてみ？

ひとりっこだって負けないもん！

●皆さんいいですよね、兄弟とかたくさんいて。私は一人っ子なんでいつもさみしいです。だから私、母ちゃんに無理やりゲームの相手させてるんです。それも格闘ばっかし。「だからそこでキャンセルして○○！」と言っても反射神経のにぶい母ちゃんには通じません。仕方ないのは百も承知だけど、もう一人産まなかったんが悪いんだ！（京都府・増田梨沙・14歳）
――相手してるお母様もエライ!!

こんなハイテクよしとくれ！

噂の真相ネタだけどこの絵を見るとあのタマネギくさ～いかほりが誌面にも漂ってきそうで…。

埼玉県・庄和アキラ（18）

●SATURN噂の真相●ゲーマーの第一歩はナムコとコナミを間違えないことかららしい。（兵庫県・ノーマンベイツ）

侃々諤々

KANKAN GAKUGAKU

サターンでRPG、遊んでみてどうだった？　今回は現状に対する意見を中心にまとめてみたのだが……。

今月のテーマ　ロープレはRPGを超えられるか!?

●セガの夏のロープレは新ハードのツカミとしては成功だったと思う。大作とまでは言いがたいが、新しいシステムや美しいグラフィックなどはよかった。しかしこのままで終わらせずに、もっとパワーアップして続編を出すという大きな使命があると思う。いくら次世代機とはいえ、RPGの王道をいくドラゴンクエスト（以下DQ）シリーズやファイナルファンタジー（以下FF）シリーズを越えるのは無理だと思うので、サターンではこれからも新しい路線で未知なる分野を開拓し続けてほしい。

（三重県・下森稔）

●なんだか「余計なものをつけないRPGを出せ」という意見が多いようですが、それはとても保守的な考えだと思います。しかしメーカーのほうも小手先の演出などをする前にシナリオや操作性やアクセス時間の短さなどの基本的な部分にもっと力を入れてください。両者がもっとお互いのことを理解しあえば、すばらしいRPGができると思いますが……。どうせなら「シャイニング・ウィズダム」をもっと面白く遊ぶために「シャイニングフォースⅠ」とⅡ、そして外伝Ⅲをまとめて１本でサターンに移植希望！

（埼玉県・佐藤正隆・18歳）

●個人的には「ガーディアンヒーローズ」を楽しみにしてますので、今のままのラインナップで十分満足なのですが、RPG好きの友人に言わせれば「サターンにはやりたいゲームがない」そうなので。やっぱりストーリーRPGの超大作は必要でしょ。ストーリーRPGといえば「感動的な物語」「的を射た演出」「手軽だけどやりこめば深いシステム」が欠かせないと思うんですけど、その点、スクウェアのFFシリーズがスゴイ。ストーリー・演出・キャラの育成は言うまでもなく、戦闘にしたってコマンド入力の設定をアクティブにして手に汗握るもよし、ウェイトにして半分寝ながらやるもよし、と選択に幅がありますしね。でもFFそのまま移植なんて絶対やですよ！　せっかくセガのマシンを買ったんだから、独特のセンスで面白いRPGを作ってほしいです。

（石川県・江崎リカ・23歳）

●セガが今展開しているロープレで以前のRPGを越えられるのは、残念ながらビジュアル面だけだと思います。RPGはビジュアルでしか感動を与えられなくなってしまったのでしょうか。今必要なのは「物語自体が面白かった！」と思わせるRPGなのです。シナリオに魅力のないRPGは１回クリアしたらそれっきりのポイ捨てゲーとして、中古市場をにぎわせるだけでしょう。　（神奈川県・7月号のV・Hで怒っていた宮浦智光）

●サターンのラインナップを見ると、アクションRPG（以下A・RPG）やタクティカルRPGなどRPGの前に必ず何かついている。発売予定のソフトを見てもただのRPGになっているのは「真・女神転生」ぐらいである。ファミコン時代から〝RPG〟をやってきた自分にとって、この現状はちょっと残念に思える。そろそろオーソドックスなものもほしい。いろいろ新技術・システムを駆使するのを悪いとは言わないが、まず今まで築き上げられたRPGの基本に戻ったソフト、それが今一番ほしい！

（埼玉県・「to…GT」・18歳）

●メーカーには得意なジャンルってもんがある。セガは昔からアクションが強かった。だからメガドライブ時代も良質のA・RPGがたくさん出た。サターンでも「ダークセイバー」など期待の持てるソフトがある。断言してもいいが、こんなゲーム、他機種じゃ絶対遊べない。そーゆーことだ。それがセガにとっての〝オーソドックス〟ってこと。

（大阪府・森本哲朗・25歳）

いいたい放題

ファイアーッ！ onサターン

●来た！　ついに来た！　知力・体力・時の運！　史上最大！　アメリカ横断ウルトラクイズ！　ビクターエンタテインメント様やってくれたぜ。小学生の時から出場を夢見て、いよいよ来年出場条件を満たすという時に終了してしまったウルトラにサターンで参加できるとは、10年来の夢がかなうというものだ！　FM-TOWNSからの移植なんだよね。セットで買いそうになっちゃったけれどやめておいてよかった。そしてサターン持っててよかった。最高だー。けど本物に出場したかった。

（愛知県・第17代ウルトラクイズ王）

マジ？ サターン通信！

●やった！　やりましたよセガ・エンタープライゼスは。来春をめどにサターンの周辺機器としてインターネット接続に必要な通信用モデムと専用ソフトをかなりおもいきった値段で発売するとのこと！　ってことは低価格大容量ハードディスクも期待できそうです。インターネットを利用した対戦型ゲームやソフトの情報提供、通信販売などに利用するというから、もしかしたら、セガがインターネットのプロバイダになって低価格でインターネットと接続できるかも知れない。もしかしたらマイクロソフトネットワークのような形でセガ・ネットワークも普及するかもしれません。

（茨城県・林義博・25歳）

――さすればキーボードも生きてくるってもんだね。

ちくびと品性

●「天地無用！」が18禁、ライムが18推、どちらも子ども向けの作品とばかり思っていたので驚いています。確かに「天地無用！」にはお風呂場のシーンが出てきますが、はたして裸だからというだけで18禁の対象にしていいのでしょうか？　とても疑問に思います。

昔、手塚治虫さんがマンガにおける規制の話題になった時に「ストーリーや場面によっては裸のシーンも描かなきゃならん時もあるし、描き手はどんなシーンも自由に描いていいけど、品のない描き方だけはしてはいけないよ」と話していたのを覚えています。サターンにおいては乳首を描くかどうかで１つの線が引かれているようですが、品性を問題にすると、例えば脱衣麻雀であればたとえ描かれていなくても女性を脱がせるのが目的なんだからそれだけで18禁でもいいと思うし、逆に裸という見た目だけで「天地無用！」みたいな作品を杓子定規的に18禁にするのは単純すぎると思います。

（福岡県・規制は必要）

標準装備化大歓迎！

●セガはもっとムービーカード対応のソフトを出すべきだ。正直言って今のシネパック映像にはかなりつらいものがある。〝サターン1台に１本〟クラスの大作をムービーカード対応にして一気に普及させるのだ！　極端な話、バーチャ2に無理やりCGデモを入れたっていい。本数が見込めればカードの値下げも可能だろう。出るソフト皆ムービーカード対応にして、サターンにムービーカードは標準装備といった状況になれば、とりあえずDVD搭載の家庭用ゲーム機の出現まではサターンは最高の動画能力を持つマシンとして生き延びられるだろう。インタラクティブシネマやアドベンチャー等はサターンの独壇場になるかもしれない。まずはセガ自ら超大作と銘打つ「サクラ大戦」あたりを対応ソフトとするのだ！　（愛知県・犬塚秀）

●SATURN噂の真相●セタは業界初脱衣将棋ソフト「林葉直子将棋」（X指定・ヘア解禁）を出すらしい。（福島県・南斗水爆固め）

●正直いって「シャイニング・ウィズダム」「レイアース」「ダークセイバー」を見た時、セガ系ロープレだなと思った。これでSFCユーザーを釣ることは難しいだろう。ただ、瀬賀老人の立場から勘違いしてほしくないのは、これは決してセガが手を抜いているわけではなく、例えばスクウェアが「バーチャファイター」を作れないのと同じように、これがセガにとっての限界だということだ。つまり頼りはサードパーティということになるが、そういうメーカーがプレイステーションのほうに力を入れてるのはご存じの通り。SFCソフトを買ったらアンケートにサターンでもがんばってくれるように書くのが、サターンのRPGを充実させる一番の近道だと思う。

（埼玉県・MD時代よりマシ）

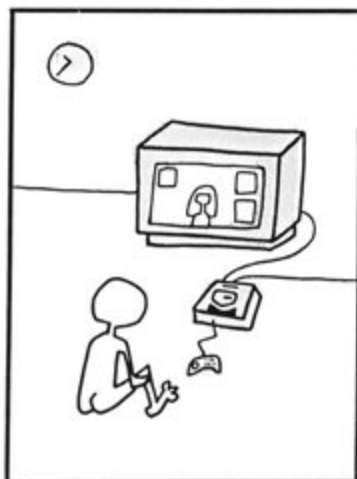
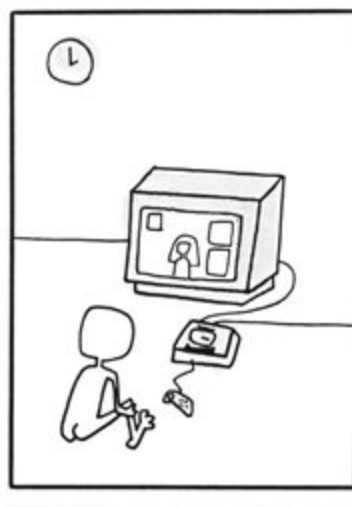
●誰でい、サターンにソフトが少ねえなどとほざいている奴は!? ほしいソフトがありすぎて金が足りんわい！ 立ち上がりの加速の悪さはセガの伝統みたいなもんだし、そのかわり勢いに乗ったら止めらんないよ。だいたいゲームの開発は経験値を上げるほどにパワーアップするもんだし。心配ないって。あの強大な任天堂帝国との闘いでも生き残ってきたんだぜ。（東京都・UG.）

――というわけで、このテーマ、まだまだ言い足りないことがたくさんありそうなので、以下12月22日号！

侃々諤々

12月22日号のテーマは
ロープレはRPGを超えられるか!?2

次回は理想のRPG像や、サターンのRPGのここが面白かった！ ここをもっと追求してほしい！ という点についても意見を募りたいと思う。他機種も持っている人はそれぞれのハードの特色など比較してみてどうか、という意見も送ってちょうだい。

Next Level Man（ネクストレベルマン）

俺のサターン

ハイリスク・ハイサターン

[定義]ビデオCD標準対応のことではない。今は何かと不安材料が多くても必ず栄光の時代が訪れる、という意。繰り返す。ビデオCD標準対応のことではない。（埼玉県・永沼純也）――リターンはないんすかあ？

ヴィダル・サターン

[定義]世界一美しいサターン。スイッチONでリンスしてくれる。（茨城県・大島一郎）――本体に頭突っ込んでご使用ください。

イイデ・サターン

[定義]決して馬の名前ではなく、サターンに対するねぎらいの言葉。（兵庫県・タニやまお・14歳）――ありがとう、イイデライナー……。

ナイスポオズでえす

（大阪府・としお）
縁側日記

すもうのおけいこ
（東京都・藤枝健次）

あきらめません移植（でる）までは！

●こ、こんないいものがあったとは……!! ってカンジの「卒業M」をサターンに移植してくださいっ！ 「卒業」だって「結婚」だって出てるんだからなおさらですぅ！ 「卒業M」って「卒業」の男の子版なんですよー！ みなさん知ってました？ ああ、これをみて移植して！ って人増えるといいのにぃぃ！ でもまさか18禁ぢゃないですよね。男の18禁……。

（京都府・MIZUTAMA・17歳）

大阪府・ピーッ!!

東京都・匿名希望

ゲーム・くらしの知恵

驚異のフィンガーテクニック

●地獄の連打ゲーム「シャイニング・ウィズダム」。このゲーム、連打についていけない人がたくさんいるのでは。そこでこのワザ。連射する時に親指をBボタンそしてYボタンにも乗せ同時に2つのボタンを連打する！するとどうでしょう。アッという間に5段階。もうサルみたいに連射しなくていいですよ。

（千葉県・宮本良古・18歳）

ホントなら吹っ飛ぶテク

●「バーチャコップ」で銃口を人差し指と中指で覆ってトリガーを引いてみよう。するとあ～ら不思議、画面外に銃口を向けなくてもリロードできちゃうじゃないのさ。こりゃあラッキー。

（広島県・バーチャたけし・15歳）

鎮星画廊
GALLERY OF SATURN

芸術の秋スペシャルというわけでイラスト大放出〜。といいつつ、力作がズラリとならんで一席は決め難かった……。

静岡県・岩崎巧

この違和感の法則性をキミは見い出すことができたか!? うーん、スバラシイ。岩崎君てばお笑いもイケるんですね。それにしても晶の胸には何をつめてるのだ……。

兵庫県・とらまる(16)

おおっ、めずらしく忍者している影丸氏。今度は雀士カゲも書いてみてね。

愛知県・やうやう

「まだトレジャーをよく知らない人達のために」面白さ、わかってくれる？

東京都・みやざきあきら

タイトルでいろいろありましたが(?)、ゲームは好評の「レイヤーセクション」。ムズくてもいいのだ。

東京都・Karya

いやー、いつ見ても職人芸ですな。仮面の下はこんな顔……？ てなワケで。

北海道・さいが氷子

個人的にはサボってる時のうんちんぐすたいるが好きですぅ。「究極のエンディングは父の嫁じゃ」とがんばってる人手あげて。

福島県・南斗水爆固め(19)

おフランス核実験再開に抗議する！チェルノブでーす。

兵庫県・はりくら会長

テクノソフトには「サンダーフォースV」の期待も大きいのだが。

東京都・信清文(18)

洗脳されちゃったサラ。もしかして英字はSB？

熊本県・徳永智久(19)

「ダークセイバー」でテーマは"落下"。欲を言えばもっと主人公達がきわ立てば○

栃木県・T.K.O(19)

グラフィックに期待のもてる「ドラゴンフォース」。イラストも増えるか？

大阪府・MOL光

「サイバーボッツ」移植へのラブコール他にも来てるよ。

困ったちゃんズ
困らせるつもりはなくとも

大阪府・存何在処

キミってばホントTV好き。しかし確かにデュラルが似合いすぎている……。

静岡県・浦田裕史

……ゲームの木人あてって言われたって困っちゃうから、こっちね。

和歌山県・ヨシヲ(15)

忍たま乱太郎のしんべえかと思いました。でもこの表情がラブリーだわ。

塡星劇場

愛知県・龍斎剣(21)

おサルのマルスと白鳥にされたサテラ。やっぱお似合いじゃん。

千葉県・クレイジーじじい(19)

海原雄山ですか、アンタは。チェン家の母ちゃんの顔が見てみたい……。

岡山県・ヴァイ・オ・ラ(17)

バーチャ3の新キャラネタが続きそうで怖い……。

●SATURN噂の真相●セガに手紙を出すときは、P.S.ではなく"追伸"と書いたほうがいいらしい。（千葉県・政木将利）

ふてきな奥さん＆予備軍

ふてきな息子も育成中♡

♥うちの息子は保育園の年長さん。まだ自分ではうまくできないけれど、「パパ、今日トンガラできる？」が口ぐせのサターンフリークです。友達とトンガラごっこやテイトナごっこをしたいらしいけど、セガサターンがまだ知られていない保育園では"ペーパーモーフィの化けたゴリラ"は"ただの凶暴なさるのマネ"にしかみてもらえず、それでも友達を追いかけ回し、しまいには「テイトナ〜♥」と大声で歌いながら、ただひたすら園内を走り回っている毎日です。ふてきな奥さんの子供はやっぱり、ふてきな息子なのでした。ちなみにスラムダンク大好きな息子は、大きくなったら"流川楓"になると言っています。

（山形県・親指サラ・28歳）

——早くみんなでテイトナごっこできるようになるといいね。

ふてきなカップル……

♥私は以前は彼氏所有のサターンの恩恵にどっぷりつかっている彼女の1人でした。しかしいつからか、"弱すぎるから自分でサターン買って家で練習しろ！"攻撃に打たれ続けてきました。でも私は"お金がないから買って！買ってくれたらソフトもいっぱい買うから"攻撃で反撃し続けてきたのです。その結果、今年のホワイトデーには私が勝利を収めました。「本当に買ってくれるなんて…。私って大切にされてるのね♥」と思ったのもつかの間、今度は"ソフトいっぱい買って強くなる"という公約を守れない私に憤慨した彼に、"サターン買ってやったんだから、俺の誕生日にはどんな高価なプレゼント買ってくれるんだろう"攻撃で攻められ続けている毎日です。こんな私って幸せ？　不幸せ？　誰か教えて！

（和歌山県・サタマガ隔週化希望・24歳）

——こーゆー話が独身貴族のいた〜い所にぐさっとくるんでしょうねえ。しかし指輪もらうより愛を感じる……（ワケないか）。勝手にやったんさい。

ゲームの木人（もくじん）

●友達に言われるまでずっと、パワーメモリーって、ひとつのゲームにつき1個いると思ってた。もっと早く教えろ〜!!

（東京都・みみずイカ・14歳）

●行き着けのCD屋さんにて。あの時私は「ルナティックパレードvol.2」と「パンツァードラグーンD-RAM」を予約しに行った。すると店員さん、「パンティックパレードですか？　あ、パンティードラゴンですね」。必死の説明で誤解は解けたものの店員さんに恥をかかせた罪は重いのだろうか。（茨城県・朧水・17歳）

ひとことfrom 地球人

◆なんか、スゴくないゲームがほしくないですか？いや、ホントに。（大阪府・ナオユキ・20歳）

◆実験用の動物が全滅してしまった。まだ教官に話してない。どうしよう。（山口県・アツヨシ・24歳）

◆また水がないっス。（香川県・ヒロフミ・22歳）

◆ゴキブリ退治シミュレーションゲームを作ってください。（大阪府・マキ・27歳）

◆メガドラ読者レースがないのが、ノックさんの頭よりさびしい。（大阪府・ケンゾウ・25歳）

◆一人暮しをしていると、インスタントラーメンに詳しくなる。（新潟県・リュウスケ・20歳）

◆修学旅行韓国だって。コレラ発生だって…やだよ…オレ……。（宮城県・マモル・16歳）

◆物騒な世の中ですが、サルの精神で生き抜きましょう。（京都府・ノゾミ・19歳）

"日本一不幸なヤツ"救済計画

かつて定価のセガサターンと某ソフトを買ってしまったという不幸なヤツを募集したところ、各地からたくさんのハガキが集まったぞ。不幸のリカバリーを受けられるのは、最も泣かせて（笑わせて）くれたこの男だ！

●「スーチーパイREMIX」が出る……か。ちゃんと乳首がついてるんだね。ふざけんな〜!!　乳首が出る裏技を血眼になって探しまくった時間を返せ！　オレの……オレの青春を返せ〜!!

（愛知県・野ウルヴァリン）

——では、これで失った青春を取り戻してね。ホントの青春ってぇものはなぁ……。

キミにはREMIXをプレゼント!!

INFORMATION

土星人の環
身のまわりのバカっ話や、怒った、感動した話など、なんでもpanaさんにぶちまけましょう。イラストはがき歓迎。

ふてきな奥さん＆予備軍
ハードとソフトの購入層は圧倒的に男性ですが、その恩恵に浴しているのは奥様や彼女なのでは!?　ますます勢力増大中！

あきらめません移植までは
サターンでアレもコレも遊びたいというゼータク（たまには無謀）なご要望をお聞かせください。賛同のはがきも待ってます。

鎮星画廊
サターンソフトのイラストをはがきに黒ペンで描いて送ってください。はがきサイズの厚手の紙に描いても結構です。ただし、カラー、鉛筆の使用はご遠慮ください。

ナイスポォズでぇす
本誌で見かけたヘンな写真、○○に見えてしょーがないポーズがあったら具体的な説明も添えて教えてね。

ゲーム・くらしの知恵
実用性はさておき、みんなのサターンをもっとステキにするためのオリジナルなお知恵があったら教えてね。

俺のサターン
俺のサターンはこんなサターン。とっぴでオリジナルなネーミングとその定義を書いて送ってちょうだいね。

VOYAGERはセガサターンユーザーの声を読者やメーカーに誌面を通して届けるコーナーです。当ページでは、読者自らが作る楽しい企画案も募集しています。サターンをプレイした感想などもどんどんお聞かせください。

ゲームの木人
サターン周辺で発生したゲームの鉄人ならぬ木人（もくじん）さんの微笑ましいエピソードを教えてちょうだい。

侃々諤々
・ユーザーの本音をぶちまけるコーナーです。テーマ別の意見は「侃々諤々（テーマ名）」の係に、フリーの意見は「侃々諤々・いいたい放題」の係あてにお寄せください。なるべくはがきに簡潔な文章でお願いします。

●VOYAGERへの投稿は……
下記のあてさきにはがきにコーナー名を明記してお送りください。採用者全員（ひとことを除く）に図書券500円分を、さらに優秀作品にはお好みソフト（'95年12月末までに発売されたサターンおよびMDソフト）を差し上げます。

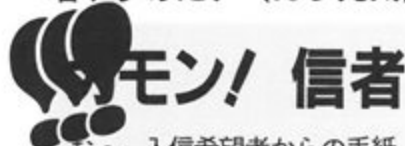
11月号のゴメンナサイ
前号P.71「X-MEN」で、"パワータックル"と"ジャイアントスイング"の、P.118の「新作ハミダシ情報」におきまして「マジカルドロップ」と「爆笑！オールー吉本クイズ王決定戦DX」の画面写真がそれぞれ逆になっていました。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F ソフトバンク株『セガサターンマガジン』編集部「VOYAGER(各コーナー名)」係

WARP INC.
SUGIYAMA BLD. 6F
1-10-8 EBISU-NISHI
SHIBUYA-KU, TOKYO JAPAN

飯野賢治 WARP サターン教 布教大計画 vol.2

なんと2回目を迎えることができたこの連載。今回も大教祖ナカヤーマ様の命令に従い、ガンばって信者を増やすのだ／（カラ元気）

カモン／信者

おっ、入信希望者からの手紙が来ているぞ、どれどれ……「僕は海のゲームや鉄の拳のゲームがやりたくてサターンを買いました。いいソフトを紹介してください」（東京都：野島光男）

アホかー／　PSでも買っとれ／　入信不可。手紙待つ。

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F　サタマガ「サタ教入信」係 著名人勧誘大作戦

著名人勧誘大作戦 第2回

アクレイムジャパン
今野文樹氏

業界の有名人をアノ手コノ手でサターン教に入信させようというこの恐怖の企画も第２回目なのだ。今回の勧誘相手はMr.モータル、アクレイムジャパンの今野氏でございまするーぅ。

飯野：（以後飯）こんちは。

今野：（以後今）こんちは。何か元気ないね、どうしたの？

飯：いやー、「クァンタムゲート」のレビューで疲れてしまって、もうヘトヘト。しかしスゴイねアレ／　いろんな意味で。

今：だって、CGとかグチャーって感じだもん。

飯：音楽だって、もうメチャクチャ。ムがほーって感じ。

今：何それ（笑）。だけどスゴイ／　トコロで、今日は何すか？

飯：いやーアクレイムさんにサターン教に入ってもらって、ゼヒ参入してもらおうかと。

今：え？　ウチ参入してるよ。

飯：そして、その暁には、僕の好きなあんなソフトやこんな……。

今：だから参入してるって。

飯：えっ、ウソ／

今：ウソって、Dのサターン版、ウチから出てるじゃないすか……。わかった／　年末発売ソフトの開発が忙しくて、未参入のメーカーの人に会えなかったんでしょ。

飯：ドキッ／　ま、まあいいじゃない。参入とサタ教入信は別だし。

今：まだ２回目だというのにスゴいなぁ。まあ、いいですよ。

D以来、意気投合した２人。次にコンビを組めるのは？

心機一転、引っ越し早々怪しい勧誘が襲いかかる。

飯：やったね、勧誘成功だ／

今：で、アクレイムに入信させて、どんなコトを期待してるの？

飯：アクレイムと言えば、おいしいネタがいっぱい転がっているじゃあーりませんか。ナイスなソフトをサターンに移植っすよ。「アクレイム・クラシックス」とか。

今：なんか、アブないなー（笑）

飯：そうだ／　読者の皆さんから、アクレイムへの移植希望のハガキを募ろう。イカす意見をくれた人はそのまま入信だ／　宛先は同じ。

今回の勧誘は **成功**

WARP土星調査隊報告

今月もサタ教の教えを守った良いソフトが作られているかを調査するのだ／

飯野賢治

ワープ代表兼布教本部長だ。サッカーゲームばかりやっていて非難を浴びているが本人はケセラセラ。

須藤秀希

Dの食卓アニメーター。D2の開発で大忙しだが、飯野にサッカーの対戦を申し込まれる毎日に困惑中。

4　モギョ

3　バウオ

サターン教布教本部通信

布教本部では、サタ教信者を募集している。入信希望者は「私はサターン教のためにここまでした／」ということがわかる写真等を送ってくれ（例えばサターンと一緒にお風呂に入っている風景や金メッキしたサターンの写真など）。入信者には〝カモン／信者〟と同じく特製会員証をプレゼントする。宛先は一緒。

さて前回発表したところ大評判だった「バーチャカラテーカ」の開発続報だ。ツノ男やナゾの鳥まで開発し、完成度99％まできたところに「これって著作権法とかにひっかかるんでねーの」との声が……。そうかこれじゃ某社と同じだ。ワープピーンチ／　応援待つ／

ク、クソッ／ここまで作ったのにもうだめか？　ダメなのかぁ？

今月の入信合格者：石田真吾　肥田章弘　高松寿仁　大塚　秀　佐々木洋高津裕一郎　高橋秀明、以上７名。匿名は不合格、堂々と本名でカモン／なのだ。７名は信者として、今以上に濃い活動をするように。音沙汰がないと除名だ。なお、石田真吾は幹部候補なので、写真を送るように。

ゲームが好きで好きでたまらない

BLOW

連載第2回

鈴木英利

3人のサウンドユニット「BLOW」でキーボードを担当。他に、藤重政孝らのバックとしても活躍中だ。音楽歴は"小学生時代"からと長く、学生時代にはバイトでパソコンゲームのサウンドデータを作成したことも。夜遊びと車が趣味で、赤のスカGを所有。コラムにもあるとおり「平安京エイリアン」ができないことが、唯一悲しい。

BLOWニュース

突然、連載を開始したBLOW。彼らをよく知らないという読者も多いだろう。彼らは'93年6月のデビュー。現在、花王の「SUCCES・トニック」CFソングも収録した4枚目のアルバム『BREATH LESS』がヒット中だ。

BLOW | BREATHLESS

今回はBLOWのキーボード"Sexy HIDE"が担当する。しばらくの間ここに登場するのでヨロシク!! とは言ったものの、俺は原稿というモノを書いたことがないので困っている。今回もよく把握せず、マネージャーに「確か6,500字以上だよね!?」と言ったら、彼女は目が点になり、横にいたボーカルの沢村には「お前、本でも出す気か!?」とまで言われてしまった。まぁこんな感じだが、がんばっていきたいと思っている。さて、いろいろ書いたが、ここらで本題に入るとしよう。

セガサターンも例外にもれず、最近のゲームは「CD-ROM」という大容量のデータが記憶できる"必殺武器"をひっさげ、リアルな画像と音で一般家庭のリビングにあるテレビを占領している。子どももいるお父様方は、今までのように「仕事から帰ってビールを飲みながらナイターを見る」ということが難しくなり、23時頃からのスポーツニュースなどで納得するしかない日々ではないだろうか。いや、それともこれからの青春と、これまでの家族サービスのツケを払おうと「一家一体」となりゲームに励んでいるのだろうか？中には「子供は早く寝なさい!!」の言葉とともにリビングの王様になっている不良中年もいるのでは!?

こんだけ書いた俺はと言えば、個人的には未だ何も"近代兵器"を持っておらず、スーパーファミコン止まり。仕事場の「STUDIO」に行けば、必ず何でもある状況だから、そこで俺は腕を磨こうとするのだが、コマンドが複雑になっていて、かつてのようにその場で「これで左右、こっちがミサイル」とか、「こっちがアクセルでさぁ」程度の言葉ではマシンの占有権を奪うことができない。そんなわけで、仕事の"兵器"はコンピュータやシンセサイザーの大量導入で向かうところ敵無し状態だが、サターン未所有の俺は、AFTER 5やINDOORセクションが弱点である（何とかしないとな）。

もっとも、息抜きには仕事で使っているMacや98のゲームソフトで事足りてしまう。

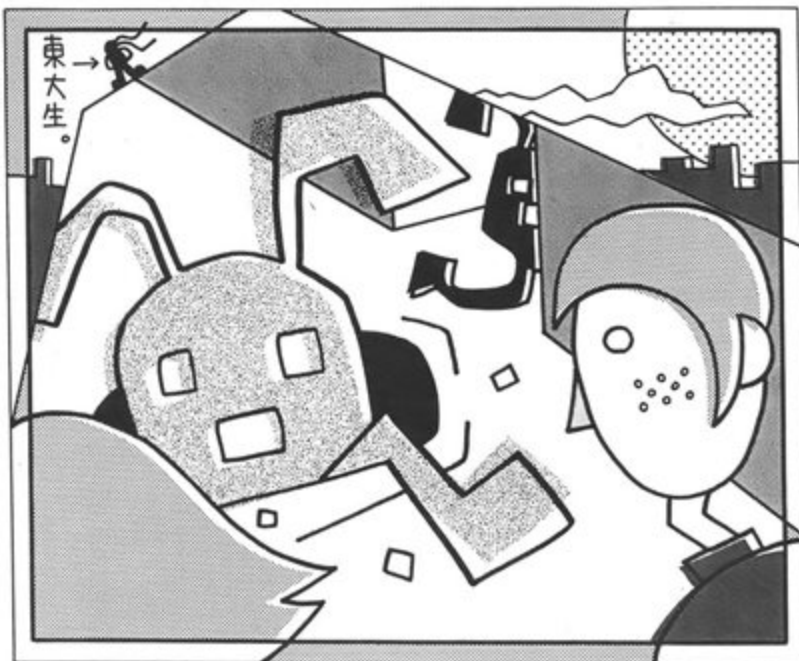
だが、どうしてもなくて悲しいのが、ちょっとレトロだが「平安京エイリアン」だ。内容は、碁盤目状通路が画面にあり、そこに何匹かのエイリアンがうごめいている。通路に落とし穴を掘り、エイリアンがかかったらその穴を埋めてしまうというものだ。まっ、簡単にいうとキッチンのゴキブリ通りに、コンバットを仕掛けるようなものだな（ひっかかったエイリアンが巣に戻り全滅するわけではないが）。これにハマった俺は、毎日のようにクラブ活動をサボってゲームセンターに行ったものだ。特に"2 Players"は、協力してエイリアンをやっつけるので、仲間との友情を確かめ合ってもいた。

そして時は流れ、いつしかこのゲームのことも忘れていたのだが、つい数年前にふと思い出し、またやってみたくなったわけだ。このゲームには、俺とテレビゲームとの出会いの頃の思い出がいっぱい詰まっている。同じように好きなヤツがいてくれるとうれしい。

まあ、今回はレトロな話になってしまったが、ここに俺達が登場するようになったのも何かの縁。最近では音楽と映像なんてもうワンパック状態だし、ゲームの世界だけでなく、今後も進歩し続けるメディア全体をみんなで楽しんでほしい。

それでは、Sexy HIDE、これから夜の街のパトロールがあるので、今回はこの辺で……。

東→大生。

A PLAN OF OPERATIONS

100万人の「WA大戦略」プレイヤーに贈る

愛と勇気のワールドアドバンスド大戦略

プレイヤーズROOM

シミュレーションゲームファンならずとも鼻血が出るほど興奮する「ワールドアドバンスド大戦略」専門のコーナー、今月もいってみよう！

猪野 清秀

愛と勇気と希望と脂肪のシミュレーションゲームライター。「WA大戦略」のためだけにパワーメモリーを２つ買い、さらにもう１つの購入をもくろむ強者。「大戦略」自身とは初代のパソコン版からのつき合い。自宅兼仕事場には資料が山積みされているという。

目指せ大勝 難関マップパーフェクト攻略 ドイツ編：バトル・オブ・ブリテン

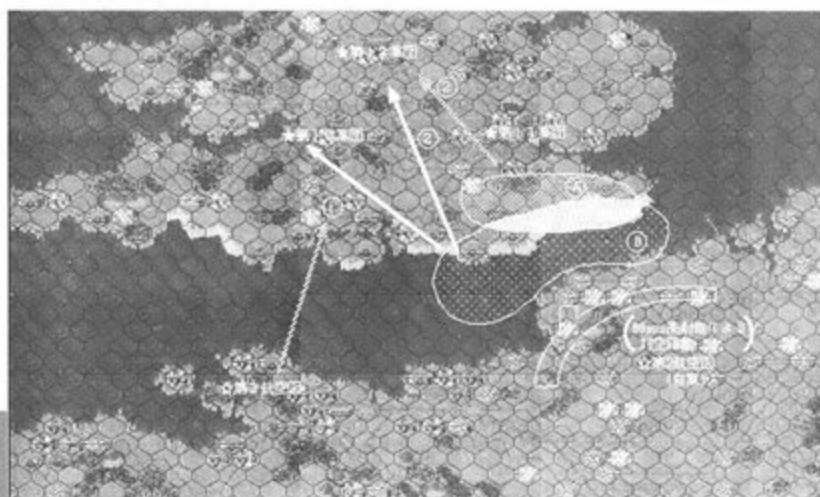
作戦時期：1940.8.7.～1940.9.5.

88㎜対空砲の使い方がポイントだ！

このコーナーではキャンペーンマップの中から特に難しい、あるいは分岐に関係するマップついて、大勝を目指すための攻略を指南することにする。第１回目はドイツのキャンペーンにおける最初の山場、バトル・オブ・ブリテン。

このマップ最大のポイントは、見出しや右の写真からもわかるとおり、ドーバー海峡沿いに88㎜対空砲を配置し、この周囲一帯（Aの範囲）を完全防空エリアにしてしまうこと。戦闘機どうしの戦いだとなかなか勝利は難しいが、このエリアに敵機を誘い込み、片っ端から対空砲で攻撃した後に戦闘機でとどめをさせば、さほど損害もなく航空戦で勝利できることだろう。対空砲の射程内に敵機がこなくなったら、①対空砲②レーダー基地の順に猛攻をかける。そして第11・第10・第12集団の順に敵司令部を落としていけばよい。場合によっては燃料切れを覚悟しての爆撃機の出撃も考えねばなるまい。

もしBの範囲の敵が掃討されていれば、降下猟兵をここに投入して飛行場を確保し、中継地点とする作戦も考えられる。その場合敵第12集団への攻勢は②と②′の両面から行え幾分楽になるはずだ。

ドーバー海峡沿いに88㎜対空砲をずらりと並べる。都市上に置けば、損害もすぐに回復できる。５～６部隊あれば完璧だ。

勝利条件

大勝	20ターン以内に敵全司令部を破壊
勝利	英第10、第11集団司令部の破壊
敗北	自国司令部の破壊

作戦地図

余裕があれば降下猟兵で英本土の空港を取るという手もある。

敵対空砲は早めに爆撃で潰してしまおう。残すとやっかいだ。

要注意な敵兵器

ここにずらりと並んでいるのは、敵国イギリスの注意すべき兵器達。憎らしいほどに高性能なものばかり。視界内にこれらの兵器が発見できたら、ぜひとも最優先で撃破していこう。戦いはかなり楽になるはずだ。

レーダー基地

敵の視界範囲を５も広げるイヤなやつ。最初に壊せば敵の航空作戦はかなり乱れるハズ。

3インチAA砲

地味な兵器だが数がそろうと意外と恐い相手。エース部隊を潰される前に先手を打とう。

ハリケーンⅡ

スピットファイアほどではないが、かなり手ごわい相手。ナメてかかると痛い目に会う。

スピットファイアⅠ

このマップ最強の敵。もし見つけたら数部隊で包囲しながら攻撃し、経験値を稼がせないように。

最新マップ ワンポイントアドバイスと分岐紹介

すでにキャンペーンを終えた人も「こんな名前のマップ、初耳だぞ！」と驚愕するマップの存在が次々に明らかになる分岐紹介。今月の紹介でようやく両枢軸国の最後まで到達できた。だが実は、まだまだ隠された分岐が存在するのである。

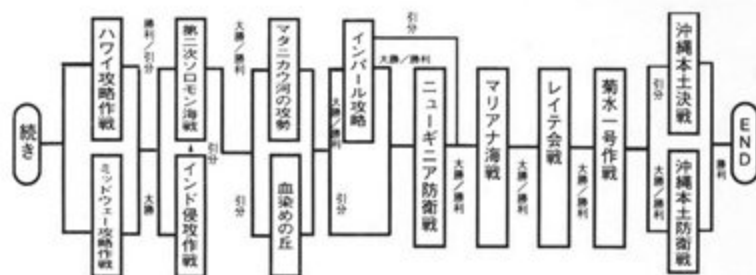
大日本帝国

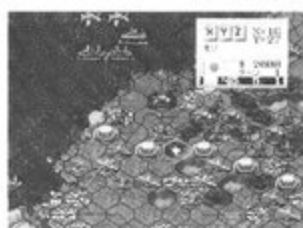
続き → ハワイ攻略作戦 ／ ミッドウェー攻略作戦 → 第二次ソロモン海戦 ／ インド侵攻作戦 → マタニカウ河の攻防 ／ 血染めの丘 → インパール攻略 → ニューギニア防衛戦 → マリアナ海戦 → レイテ会戦 → 菊水一号作戦 → 沖縄本土決戦 ／ 沖縄本土防衛戦 → END

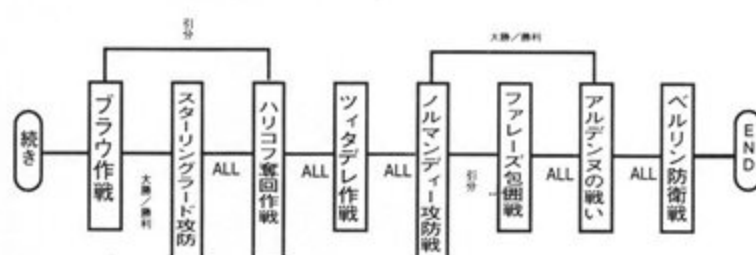
（大勝／勝利、引分、大勝）

ドイツ第三帝国

続き → ブラウ作戦 → スターリングラード攻防 → ハリコフ奪回作戦 → ツィタデレ作戦 → ノルマンディー攻防戦 → ファレーズ包囲戦 → アルデンヌの戦い → ベルリン防衛戦 → END

（引分、大勝／勝利、ALL）

沖縄本土防衛戦

菊水一号作戦が大勝か勝利で終わった時にプレイできるマップ。沖縄本土決戦マップより米軍の数が少なく、（撃沈されていなければ）大和なども登場するので多少は組みしやすい。要塞のラインで防衛線を張ろう。

前線にずらりと並ぶ日本軍の要塞。米軍の侵入をここでくい止めるのだ。

注意したい米軍兵器はこの155mmロングトム。射程7という凶悪な野砲だ。

アルデンヌの戦い

ドイツ軍の連合軍に対する最後の組織的大反抗作戦。天候が回復しないうちにどれだけ前進できるかが鍵となる。道路網は整備されているが一歩外れると森が多く、防御側の地形効果が高いので攻撃の際には要注意。

前線の橋はそのほとんどが破壊されている。補給車ですぐに工事しよう。

米軍歩兵はバズーカを持っている。対戦車攻撃力が高いので要注意だ。

～これであなたも兵器通!?～ 中小国兵器図鑑(2)

キャンペーンゲームでプレイできない中小国の兵器をどしどし紹介するこのコーナー、今回は前回に引き続き、フランスの戦車と航空機を大紹介。1つのマップにしか登場しないのが惜しいくらいの個性を持っているのだ。

D.520戦闘機

第二次大戦中に登場したフランスの戦闘機の中では最優秀の機体。ドイツ侵攻の際には150機前後が応戦、運動性などに優れた同機はBf109などと熾烈な空中戦を繰り広げた。フランス降伏後はビシー政府軍の主力戦闘機として採用され、東欧に配属されたりドイツ軍の練習機としても採用されている。総生産数は600機前後。

D.520 戦闘機 航空

英軍のスピットファイアに勝るとも劣らない高性能戦闘機。ドイツ軍最大の敵になるかも。

LeO451爆撃機

フランス軍の主力として使われた高速中型爆撃機。当時では最高のスピードを誇る爆撃機だった。だがドイツ軍侵攻の際にはわずか130機程度しか生産されておらず、前線には50機前後しか配置されていなかった。フランス降伏まで360機以上が生産され、その後もイタリア軍の爆撃機やドイツ軍の輸送機として使われた。

LeO451 爆撃機 航空

結構な爆撃能力と油断できない防御力を持つイヤな爆撃機。88mm対空砲で落とそう。

ルノーR35軽戦車

歩兵師団に配置されていた旧型のFT-17軽戦車に代わる歩兵支援用の戦車として開発されたもの。37mm砲と同軸機銃を持った1人用砲塔が特徴的。1940年までに1500両以上が生産され、フランス以外にルーマニアやユーゴスラビアでも使用された。機動力と武装の弱さが弱点。フランス降伏後はドイツとイタリアでも使用されている。

ルノーR35 軽戦車 装軌基

対歩兵用の戦車だけあって、ドイツ軍の初期の戦車でも有利に戦える相手だ。

ソミュアS35中戦車

フランス軍の標準型中戦車として1935年正式採用されたもの。装甲は全鋳造製で最大60mmもの厚さがあった。47mm砲を搭載し、1人用砲塔ながら当時のドイツ軍戦車よりも優秀であったが、有効には使われていない。

フランス降伏まで500両ほどが生産され、その後は指揮車両などに流用されている。

ソミュアS35 中戦車 装軌基

実機の優秀さはデータ上にも現れている。自軍戦車で正面から立ち向かわないように注意。

これでユニット生産はバッチグー！

兵器進化改良一覧表（1）

キャンペーンゲームには不可欠な、陸空兵器の進化や改良の一覧表がついに登場。規制の範囲内でドーンとお見せしちゃおう。太い矢印は進化を、細い矢印は改良を表しているぞ。なおアメリカ軍の表については次号以降に掲載の予定だ。

大日本帝国陸上兵器

九四式軽装甲車
九七式軽装甲車
九五式軽戦車
九八式軽戦車
?
八九式中戦車
?
九七式中戦車
九七式中戦車改
一式中戦車
三式中戦車
四式中戦車
?
一式砲戦車
四式自走砲
一式自走砲
歩兵
自動車化兵
近衛兵
落下傘部隊

大日本帝国航空兵器

零式艦戦21型
零式艦戦32型
零式艦戦22型
零式艦戦52型
?
九七式戦闘機
隼1型
隼2型
隼3型
鍾馗
疾風
飛燕
五式戦闘機
?
九九式艦爆11型
九九式艦爆21型
九七式艦攻
彗星
天山
?
九七式重爆
二式飛行艇
飛竜
?
雷電
紫電改
?
?
一式陸攻
銀河

ドイツ第三帝国陸上兵器

PSW222
PSW232
PSW234/1
PSW234/2
2号戦車A型
2号戦車F型
3号戦車F型
3号戦車G型
3号戦車H型
3号戦車J型
3号戦車L型
3号突撃砲B型
3号突撃砲G型
4号駆逐戦車
4号戦車/70
4号戦車D型
4号戦車E型
4号戦車F2型
?
4号戦車H型
38t式戦車A型
38t式戦車E型
マーダーIII
マーダーII
ヘッツアー
デマーグD7
Sdkfz7/1
38t式対空戦車
メーベルワーゲン
?
パンター戦車D型
パンター戦車G型
E-50
?
駆逐戦車パンター
?
ディーガーI型
ディーガーII型
?
?
フンメル
ヴェスペ
ナスホルン
105mm野砲
150mm野砲
37mm対戦車砲
50mm対戦車砲
75mm対戦車砲
88mm対戦車砲
88mm36式高射砲
Flak37Pz
88mm41式高射砲
Flak41Pz
歩兵
エリート歩兵
降下猟兵
擲弾兵
装甲擲弾兵
SS装甲擲弾兵

ドイツ第三帝国航空兵器

Bf109E
Bf109F
Bf109G
Bf109K
?
Bf109T
He111
He177
Ju88A
Ju88S
Do17z
Do217E
Do217K
Do217M
Fw190A
Fw190D9
Ta152H
?
Fw190G
Fw190F
?
?
Me110C
Me110D
Me110E
Me410
Ju87B
Ju87R
Ju87C
Ju87D

「WA大戦略」創造主の
声を聞け！

セガ・コンシュマーソフト研究開発本部

日並雅宏さん

「WA大戦略」の創造主にして、シミュレーションゲームをこよなく愛するクリエイター。次回作が楽しみ。

――「WA大戦略」に登場するユニットの中で、一番好きなものはどれでしょうか？

日並　そうですねぇ。レイテ会戦における戦艦武蔵とか、日本の試製重戦車オイ、ポルシェティーガーとか……いっぱいありますね。

――ソフトの発売後、ユーザーからどんなレスポンスが？

日並　もちろんたくさんいただいております。アンケート葉書も全部読ませていただいておりますが、とても評判がよく、スタッフ一同喜んでいます。ハードごと買っていただいたユーザーもかなりいらっしゃるようで、シミュレーションゲームファンも大勢いることがわかり、安心しました。

――今後の展開はいかがでしょうか？　日並さん自身はいかがお考えですか？

日並　次作はまだ企画を考えている最中なのですが、やってみたいこととしていくつかの方向性とアイデアがあります。プレイすることで歴史を正しく理解できるゲーム、そしてシミュレーションゲームの面白さを内包していて、なおかつシミュレーション的な煩雑さをなくし、誰でも遊べるような新しいゲームを考えています。方向性は大きく相反する部分もあるので、1つのゲームにまとめることは難しいかもしれません。しかしどんなゲームになるにせよ、今後もシミュレーションゲームを創ることは間違いありません。今作の「WA大戦略」以上のゲームにするつもりですので、ユーザーのみなさん楽しみに待っていてください。

「WA大戦略」ちょっといい話①

～駆逐艦と潜水艦と"ネズミ輸送"～

このコーナーは「WA大戦略」のあちこちで見られる、通な人ならニヤリとするであろうマニアチックな設定について、可能な限り解説を行うという主旨のもの。第1回目は日本の駆逐艦と潜水艦の特殊能力についてだ。

注意深い人は気がついているかもしれないが、日本軍の駆逐艦と潜水艦には搭載能力の欄に「1」の記述がある。だがゲーム中には水上機は存在しないし、戦車はもちろん、特二式内火艇（上陸用の水陸両用戦車）すら搭載できない。ならば何か意味があるのだろうか、と疑問に思う人も多いだろう。

実はこれらのユニットには、駆逐艦なら歩兵タイプのユニットと補給車が、潜水艦なら補給車が搭載できるのである。ただし降車する場所については、残念ながら港のみとなっているが。

ではなぜ、日本軍の駆逐艦・潜水艦だけがこんな機能を持っているのだろう？　実はこれは、史実でも行われた駆逐艦や潜水艦による〝ネズミ輸送〟を再現するがための機能なのである。

日本軍なら「マタニカウ川の攻勢」、アメリカ軍なら「ヘンダーソン基地の攻防」など、キャンペーンでのマップにも登場する南太平洋上のガダルカナル島での戦いは、日米の戦いのターニングポイントともなったくらい、熾烈なものだった。

制空権を持たなかった日本軍は、補給物資を運んだ鈍速の輸送船が次々に沈められ、補給がおぼつかなくなる。そして食料不足と疫病が部隊内に蔓延(まんえん)し、同島の名前を「餓島」と例えたくらいの酷いありさまになってしまう。

そこで考え出されたのが、高速の駆逐艦や敵に姿を見つけられにくい潜水艦で、物資や増援を送ろうという方法。これをアメリカ側では〝東京急行〟、日本側では〝ネズミ輸送〟と呼んだのである。

ゲーム上ではさほど意味のある能力ではないが、知っておいて損はないはずだ。

実際のネズミ輸送では、米軍の爆撃機の格好のターゲットになることが多く、多数の駆逐艦や潜水艦が沈められてしまった。

「マタニカウ河の攻防」マップ。ガダルカナル島の戦いは飢えや疫病との戦いでもあった。

残念ながら米軍の駆逐艦には搭載能力は備わっていない。

日駆逐艦（歩兵・補給車）

日駆逐艦	駆逐艦	艦艇
移動 6	燃料 250	索敵 4 / 対潜索敵 3

防御力: 30 / 20 / 30　搭載 1

攻撃力									
12.7cmホウ	6	0	20	30	50	0	1	22	15
ギョライ	0	0	0	0	100	0	1	1	15
バクライ	0	0	0	0	0	60	1	8	15
20ミリキカンホウ	0	40	0	0	0	0	1	10	15

酸素魚雷で一見必殺を目指した水雷戦隊の主役、駆逐艦。歩兵や補給車を搭載できる、ナイスな艦船としてデータ化されている。

日潜水艦（補給車）

日潜水艦	潜水艦	艦艇
移動 4	燃料 250	索敵 3 / 対潜索敵 1

防御力: 10 / 20 / 40　搭載 1

攻撃力									
ギョライ	0	0	0	0	100	0	1	1	15
NOT									
NOT									
NOT									

敵主力艦攻撃に駆り出され有効活用されなかった潜水艦。ゲーム上では補給車も運べるが、それほど大きな意味はないだろう。

投稿大募集

当コーナーでは「WA大戦略」に関する投稿を大募集。好きな兵器のイラストや自己主張、自分なりのマップの攻略法、疑問に思ったことや紹介してほしい兵器についてなど、何でも下の宛先まで送ってほしい。質問にはできる限りお答えしよう。

あてさき

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6　平田ビル2F
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「愛と勇気のWA大戦略」係まで。

HIGH ROLLER会 vol.6

ウォリャァー!! みんなよく聞け!!
ポリゴンジャンキーまたまた開催だ

はいっ！タァー！しょっぱなから景気のいいニュースだ、諸君、心して聴くよーに！なんと、あのポリゴンジャンキーがまたまた開催!! クリスマスで腑抜けになった野郎どもに会心の一撃。日程は12月26日火曜日。会場は2回目と同じON AIR EAST!! しかーし！前回と違い、午後3時から次の日の朝6時までだぁ!! ウォリャァー!! DJはハッピーハッピーよろしくYO-Cや、TARの関クンも駆けつけてくれるぞ！プレイステーションがなんだぁ！セガのセンスを見せつけてやるぜ。爆音テクノで死ぬほど踊って、フラフラになるまでヴァーチャしまくってやる。ケケケ…。おっとっと、で今回はどーやらイベント自体がRPG風に演出されるとの噂。DJプレイの時間を1ステージ、DJは5名を予定しているので計5ステージを昼の3時から翌朝の6時まで15時間かけて映像などで見せていくとのこと。でも1ステージから5ステージまでをクリアする体力のあるヤツはいないと思うけど…。そんでもって、テクノに興味のない人でも入場料さえ払えば好きなだけゲームできるから、普段やり込んでいないゲームをここぞとばかりにやればいいんでない？俺はラリーチャンピオンシップを死ぬ程やるぞ！そういえば、前回でかいプロジェクターにセガのヤバイ映像（鈴木裕の中国拳法取材とか、見たことのないヴァーチャのキャラとか）が流れてたけど、チェックしていたヤツはいたのかな？結構ヤバメな感じだったんだけど、もしかしたら、今回は…ん〜…。なぬっ！やばい。

ポリゴンジャンキー3
12月26日火曜日
午後3時〜翌朝6時まで（オールナイト）
会場　ON AIR EAST
前売り　3000円 / 当日　3500円
（チケットぴあ　03-5237-9999）
テクノ&ゲームイベント
お問い合わせ　SEP　03-3585-3699

VELOCITY JAMBOREE CHAPTER-6

デイジーデイジーこんにちは、HALです。どーも。はいはい、たった今ボクは渋谷洋一なんかと麻雀をやって3万負けて帰ってきたところです…。くそ忙しい中をくぐり抜け、時間を作って挑んだ結果がそれですわ。おととい和がった大三元があとかたもないぞ。なぜか。ちくしょー。じゃ、さっさと今月のお題。

今月は映画「GHOST IN THE SHELL 甲殻機動隊」。この号が出ている頃はもう上映されているはず。原作が士郎正宗で、パトレイバーの押井守が監督した、むちゃくちゃ突っ走っている映画。みんなは観たかな？これがまたイイ。凄い。なんか6億かけたとか、CGがどうしたこうしたとか言っているんだけど、そんなこたぁどーでもいい！とにかく、むちゃくちゃディープな内容なんですわ。いやぁー実写の映画業界は死んでいるけど、アニメ界は突き進んでいますなー。生命の定義とか、心の意味だとか、ウィリアム・ギブソンより深いぞ。愛だの恋だの、「肉の欲望ドラマ」しか観ていないアホォもたまにはこういう映画を観て脳みそ揺すってもらえ。（って言いながら原作を読み返すボク…。ちなみにこの映画のイメージソングを歌っている樋口沙絵子のビデオクリップはボクが制作。ウム。まぁまぁやね。）

士郎正宗/講談社・バンダイ
MANGA ENTERTAINMENT

HAL
今月の標語「なぜダメなのか？そのまま鵜呑みにしてはいけません。本当は全然違うかもしんない。」何に対してでも言えることだけど、もちろんボクはアレのことを言っています。アレ…アレッ？！

SHOJI MAYFIELDのDJ日記

バーチャをやっていても最近ほとんどの確率で勝てない。反射速度の低下が素晴らしいほどのニアピン度50000パーセント。俺が使うとなぜだかウルフも急に老け込むぜ。マジで、ヤバイぜ、ハートブレイク。このフレーズ、最近CMとかで流れているFUMIYA君の新曲。「ハートブレイク」

この曲でベースは俺が弾いてるんで、テレビだと左、ビデオは右にいるから、暇な人は観てね。フミヤといえば芸能界。芸能界といったら、白鳥麗子でございます！の松雪泰子さんと某雑誌の撮影で一緒だったってこともあった。そのときなんか、彼女の顔が俺の鼻先15センチ。美しい。緊張気味の部分1カ所あり。興奮。が、しかし、撮影終了「おつかれサマ～」このひとこと以外会話なし。DISCOMMUNICATION。ただ、そんだけ。やっぱり、いいこと、ナス。なのね。

いいや、俺より弱い奴でも捜しに、いーっこおっと。

SHOJI
最近は藤井フミヤの事務所に出入りしていることが多いらしい。そんで、自分専用のマックを買ってもらえるだとかで、よろこんでいた。通信マックポン＆シーユーシーミーやるぞ。

池袋サラのバーチャクラッシュvol.6

今月は先月からの続き。

午前4時、40度の熱を越えた体を引きずり病院へと向かう。病院の入り口らしきところに赤灯が点灯している。あれが入り口だろう。入っては見たが時間が時間のため人の気配がない。「お～い、患者さんですよ～」と叫んで見たが誰も出てこない。

あたりをうろうろしてみると、エレベーターの近くに地図があった。「なになに？救急の受付はここか。となると、3階の連絡口を通って行かないとだめだな」。そして俺はエレベータに乗って3階へ向かった。今考えれば1回外に出て。回り込んで別の入り口から入れば良かったんだけどね。まぁその時は熱40度越えてたし。

エレベータを降りた俺は正面にナースステーションの明かりが見えたので、そっちに向かって歩き出した。「看護婦さんがいるところだ、きれいな看護婦さんに受付までつれていってもらおう」と、わけのわからないことを考えていると少し元気になってきた（決して下のほうではない）。

ところが出てきた看護婦はクソババァだった。この時点ですでに意識が失いかけていた。「あのぉ、救急の受付に行きたいんですけどぉ」とろれつの回らない口でいったらなんとそのクソババァ、「そこをまっすぐ行って右に曲がったところに階段がありますから、それを降りて1階に行ってください」おいおいこっちは歩くのがやっとっていう状態だぞ、階段で足踏み外したらどうすんだよ、このクソババァ。しかしその思いをよそに奴は奥へとすたこらさっさと引き上げてしまった。呼び止める元気もなかったので、ふらふらになりながら指示された通路を歩いていった。

右に曲がるところがあったので指示に従い右に曲がった。そのとき一瞬めまいがしたので、曲がりきれずによろけながら左の壁に頭をぶつけてしまった。「痛ってぇ」両手をぶつけた頭に持っていったところでまたもやめまいがした。今度は後ろ向きにふらつき後頭部強打。あまりの痛さに座り込んだが、そのとき意識は暗闇の中に吸い込まれていった。

目を覚ますと、そこはベッドの上だった。看護婦さんが近くにいて、「廊下で倒れていたんですよ」だって。あ～情けない。

で、診断結果は「軽い肺炎」。肺炎っていやぁかなり具合の悪い病気。「死にます？」の質問に「死にません。大丈夫です」のお言葉。「電話番号は？」って聞こうと思ったけどやめた。でも、かわいかったなぁあの看護婦さん。

池袋サラ
最近、バーチャタレント（笑）による百人組み手が頻繁に行われている。来る11月18日には「がんばれ神戸」と称され、俺と新宿ジャッキーが神戸に行くことになっている。詳しい情報はセガにでも聞いてくれ。

JUN三宅の世紀末旅行記

なんでも馬鹿高、日本。我が愛する母国。なんでもめちゃ安、インド。我が愛する故郷。旅から戻ってくると、あまりの物価高に、怒りさえ感じてしまう。愛する両国の、1日の消費について比較してみたい。まず日本から。朝目覚めとともに近所の松屋でブレックファースト。鮭に御飯に味噌汁、卵、漬け物たのんで、400。マイルドセブンを吸いながら、220。ぼけっと過ごしてもうランチ。マックでバリューって、600。3時にドトールでミルクティー、250円。ディナーは印度屋でチキンカレーにナン、ラッシィーたのんで1200円。今日1日しめて2670円也。つづいてインド。目覚めとともに、おこうを炊いて、20円。アメリカンモーニングとしゃれこんで、マッシュポテトにジャムトースト、ミルクティーにベーコンエッグで、140円。靴をみがいてもらって、4円。タバコをいっぷく、24円。ランチは豆のカレーをライスで1杯、60円。おやつに世界一美味しいラッシー屋で、大盛り1杯、32円。ディナーはチキンカレーにナン、ちょっと贅沢にタンドーリチキン1羽で、380円。宿代払って160円。食べ過ぎな一日しめて、720円。

この差はいったいなんなんだ。日本のせこい1日は、インドの贅沢な1日の5日分に等しいとは。とりあえず、貧乏だけど贅沢したいっていうずうずうしい奴は、日本を離れることだな。だが言っておく、インドじゃサターンマガジン読めないよ。だってサターンの存在さえ知らないもん。ちゃんちゃん。

JUN三宅
10月7日インディアンエアーで日本とおさらば。これからは各国から、リアルな情報を逐一報告してゆこう。まずはやすらかなる国、タイからスタート。アデイオスアミーゴ！

ままだみのるのC級なもの

うぃーす。今回は渋谷洋一氏とお友達になる方法です。一気にいきます。・ゲームライターになってア○キーと仕事する。・グラフィックデザイナーになって一緒に仕事する。・高田馬場の西友に弁当を買いに行く。・高田馬場のフォトラボももやに行く。・高田馬場のたんぽぽに行ってチキンピラフを食う。・そのとなりのカメラ屋に行っておやじと話す。・夜中の高田馬場のジョナサンに行く。・夜中の高田馬場のサ○ンド○ルに行く（最近はあんまり…）。・夜中の首都高や山手通りに行くと後ろから猛スピードで近づいてくる。・夜中の新目白のジョナサンに行く。・夜中の新目白のセブンイレブンに行く。・夜中の高田馬場の竹の屋に行く。・夜中の高田馬場のさかえ通りに行く。・夜中の渋谷のバニーの店に行く。会えなくてもあしからず。

ままだみのる
24時間営業している、デザイナーのような仕事をしてる人。最近広い部屋に引っ越して、あとはオンナだね、といわれまくり。誰かオネガイ。

編集後記（今月の決算）

渋谷洋一だ。家宝は寝て待てとは、よくいったものだ。最近はマックとインターネットとビデオカメラと、そしてシーユーシーミーというソフトで、最大8人までのテレビ電話ができてしまう。大昔にスタパ斉藤さんと、テレビ電話導入計画が持ち上がっていたが、結局企画倒れになってしまった。しかし実際、当時実現させた場合、単なるシャレみたいなものに、どれだけのお金をそそぎ込む結果になったことか。ああ、早くアメリカンだとか、フレンチだとかのグラマーな美女と、テレビ電話してみたい。そういえば、大枚はたいた英会話教室へ、3カ月以上もいっていない。これもテレビ電話で、できたらなあ。

キミの知りたいハードの姿をドクターKが見せてあげよう

NUDE na HARD

PART10 コンピュータの記憶をつかさどる半導体メモリのあれこれ ～RAM編～

プロセッサがデータを高速にアクセスするためには、それなりに速いメモリが必要だ。グラフィックス、サウンドデータを格納しておくメモリも、今では100ナノ秒を切る高速なRAMが使用されている。それでは、ゲーム機に使用されるRAMとは、いったいどういうものなのだろう。

高速用途に威力を発揮するメモリ

RAMと呼ばれる半導体メモリは、電気の通電状態でデータ保持が可能な、ランダム・アクセス・メモリだ。前号で説明したROMよりも、高速でランダムなアクセスに強いことから、多くのゲーム機でプログラムやグラフィック、サウンドデータを格納するメモリとして用いられ、今では特殊なアクセス機構により20～2ナノ秒（1ナノ秒は10億分の1秒）という、すさまじく高速な品種も存在する。ほんの数年前は、100ナノ秒を切れば〝高速メモリ〟と呼ばれていたのだが、現在では低速な部類としてゲームデータのバックアップメモリに使われることが多い。サターン以降のゲーム機に搭載されているメモリは、軒並み70～15ナノ秒領域のものが大勢をしめ、パソコンやワークステーション顔負けの高速メモリシステムを構築している。これもひとえに、半導体技術の進歩によるものだが、ここ数年の技術革新を考えると、21世紀のゲーム機に使用されるメモリなど想像もつかない。

RAMには「S」と「D」2つの種類がある

このコラムに限らず、各ゲーム誌の記事でもたまに登場するので、知っている人も多いと思うが、RAMといっても大きく分けてSRAM（スタテックRAM）とDRAM（ダイナミックRAM）の2種類がある。

SRAMは、データを記憶するメモリセルにトランジスタ4個で構成される〝フリップ・フロップ〟という電気的なデータ保持回路を使っているため、電源を落とさない限り書き込まれたデータは消えない。アクセスは、メモリセルの行＆列アドレスを一気に指定する非マルチプレクス構成（カコミ参照）を取っているため制御が簡単で、デジタル回路の知識さえあれば素人でも楽に扱える。

一方、DRAMはメモリセルにトランジスタとコンデンサを用いたアナログ的なメモリで、コンデンサに電気が蓄えられているかどうかでデジタルの2つの値を判別する。ところが、時間が経つにつれ、コンデンサ内の電気が微量に漏れてしまう特性があるため、放っておくとコンデンサが完全に放電してしまい、データが消えてしまう。この現象をクリアするため、DRAMは一定時間ごとにリフレッシュという動作をしてコンデンサに電気を再チャージしなければならない。しかも、メモリセルのアドレスをマルチプレクス式で指定しなければならないため、動作が複雑化してしまう欠点がある。しかし、トランジスタとコンデンサを1つずつ組み合わせるだけでメモリを構築できるため、高集積、大容量化しやすいというメリットがあり、同じセル面積に同じ製造技術でメモリを作ると、SRAMの約4倍のメモリチップを作ることができる。

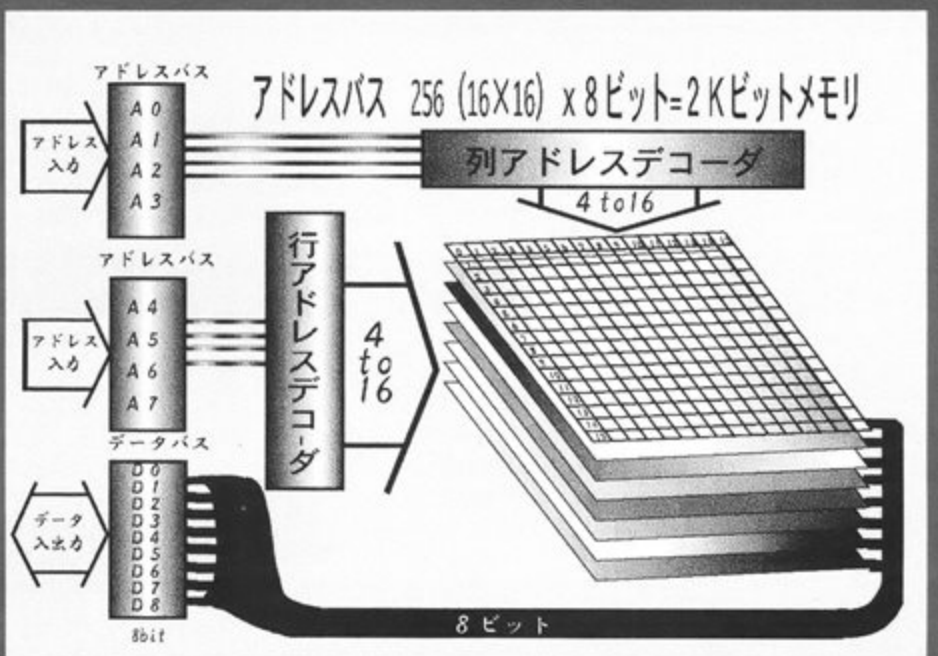
現在、メモリ製造の主流は、4MビットのSRAMと16MビットのDRAMといったところだ。

ゲーム機に使用されるRAMのいろいろ

過去から今に至るまで、ゲーム機にはどんなRAMが使用されてきたのだろうか。ファミコンからサターン、プレイステーション（PS）まで、主だったゲーム機に的を絞ってRAMの種類を取り上げてみた。他に

メモリアクセスのしくみ

メモリアクセスは、右の図のように行アドレス（A4～A7：Aはアドレスという意味）と列アドレス（A0～A3）を指定して交わったメモリセルに対してアクセスを行う。図のメモリはアドレスバス8ビット、データバス8ビットの2Kビットメモリだ（2の8乗×8ビット＝2048ビット）。SRAMの場合は、行アドレスと列アドレスの計8ビットを〝一度に指定できる非マルチプレクスアドレス〟になっていて、それぞれ4ビットの信号を16通りにデコードして行と列のセルを指定する。DRAMの場合はアドレスが半分の4ビットしかなく、行アドレス用のラッチ（取り込み）信号と列アドレス用のラッチ信号で、行アドレス4ビット→列アドレス4ビットと〝時分割で2回アドレスを入力しなければいけない。これをマルチプレクスアドレス〟という。こうして指定されたメモリセルに読み書きし、データバスの幅は同じセルが何枚で構成されているかで決まる（8ビットの場合は8枚、16ビットは16枚）。なお、右の図はメモリの構造を簡略化したもので実際とは異なる。

アドレスバス 256（16×16）x8ビット=2Kビットメモリ
アドレスバス
アドレス入力
A0
A1
A2
A3
列アドレスデコーダ
4 to16
アドレスバス
アドレス入力
A4
A5
A6
A7
行アドレスデコーダ
4 to 16
データバス
データ入出力
D0
D1
D2
D3
D4
D5
D6
D7
D8
8bit
8ビット

ドクターKのサム〜な日々

なんてこったい！　今月も金欠。原因は、〝黄色い悪魔〟ことライターSが、身も心も寒くなるLDソフトをオレに買わせたから。ま、買う自分もだけど……。あんなソフトを買わせておきながらSは本物のドクターKがいるロスへ。オレは原稿書き。悔しいから、Sのサターンを……フフ。

も、Nintendo64で使用されるRamBusメモリについての情報も書いてみようと思う。

■ファミコン〜プレイステーションまでの使用RAM一覧表

		ファミコン	PCエンジン	メガドライブ	スーパーファミコン	セガサターン	プレイステーション
ワーク用RAM	メモリ容量	16Kビット	64Kビット	512Kビット	1Mビット	8Mビット+8Mビット	16Mビット
	メモリの種類	SRAM	SRAM	疑似SRAM	カスタムDRAM	SDRAM+DRAM	DRAM
	アクセスタイム	150ナノ秒	100ナノ秒	100ナノ秒	?	SDRAM17ナノ秒／DRAM60ナノ秒	60ナノ秒
ビデオ用RAM	メモリ容量	16Kビット	512Kビット	512Kビット	512Kビット	12Mビット	8Mビット
	メモリの種類	SRAM	SRAM	VRAM	SRAM	SDRAM	VRAM
	アクセスタイム	150ナノ秒	120ナノ秒	120ナノ秒	120ナノ秒	15ナノ秒	60ナノ秒
サウンド用RAM	メモリ容量	なし	なし	64Kビット	512Kビット	4Mビット	4Mビット
	メモリの種類			SRAM	疑似SRAM	DRAM	DRAM
	アクセスタイム			150ナノ秒	100〜120ナノ秒	60ナノ秒	80ナノ秒

※SDRAM＝シンクロナスDRAM、※アクセスタイムは多少異なる場合があります。

◆汎用SRAM

スーパーファミコンまでのゲーム機では、ワークやVRAMに使用されていたメモリで、アクセスタイムは100〜150ナノ秒くらい。この頃のゲーム機は、CPUを含めた各プロセッサの処理スピードが数MHz〜十数MHz程度だったため、100ナノ秒前後でも十分なスピードであった。しかし、この頃のゲーム機はメモリの搭載量が少なかったため、安価なDRAMを使ってもそれをコントロールする回路（DRAMコントローラ）が必要になるぶんコストが跳ね上がってしまう。それなら少々高価でも……ということでSRAMが使われていたわけだ。

◆超低消費電力SRAM

基本的には汎用SRAMと変わらないが、低電圧（3V）でのデータ保持モードがあるSRAMである。俗に、バッテリーバックアップと呼ばれるメモリは、このタイプのSRAMを使っており、データ保持モードでの消費電流は数μA（マイクロ・アンペア：1μAは100万分の1アンペア）と非常に少なく、小型のリチウム電池でも3年〜5年くらい保てる。標準的なアクセスタイムは120〜50ナノ秒といったところ。

◆汎用DRAM

搭載メモリの大容量化に伴い、SRAMにとって変わったのが汎用DRAMだ。同じ製造技術でメモリを作るとDRAMの方が大容量化しやすく、ビット単価がSRAMよりも4倍前後安くなる。例えば、16Mビットのメモリシステムを構築するとしよう。現在、量産されている容量は1Mビットと4MビットのSRAMとDRAM、16MビットのDRAMといったところなので、1Mビット製品を16個、4Mビット製品を4個、16Mビット製品を1個使用することで16Mビットのメモリが構築できる。1Mビット品は安いものの、16個も搭載しなければならないので、基板の集積面積や消費電力の面で実用的ではない。16Mビット品では、サターンやPSのようにバス幅が32ビットと広いシステムの場合、「多ビット品」という高価なものを使わなければいけないため、これもコスト面で厳しい。こうなると4Mビット品を使うことになるが、ここでSRAMとDRAMのビット単価が問題になってくる。4MビットのSRAMは市場で5,000円前後、DRAMは1,000〜2,000円といったところなので、DRAMを使ったほうがはるかに安い。

こういった背景があり、サターンではワークメモリの半分とサウンドバッファ、CD-ROMバッファ用に汎用DRAMが使用されている。

◆疑似SRAM

SRAMのような使いやすさと、DRAMの安さを兼ね備えたメモリで、メモリセルはDRAM、外部からの使用方法はSRAMと似ていることから、疑似SRAMと呼ばれている。基本的にはDRAMなのでリフレッシュ動作は必要だが、アドレス入力がSRAMと同じ非マルチプレクス方式なので非常に使いやすい。アクセスタイムは150〜80ナノ秒と遅いが、低速なシステムにはうってつけのメモリだ。

過去には、メガドライブのワークメモリや、SFCのサウンドメモリとして使われていた。

◆VRAM（ビデオRAM）

画像処理をしやすいように特化されたメモリで、メモリセルはDRAMタイプとSRAMタイプの2種類あるが、メガドライブのVRAMはDRAMタイプ。

そもそもVRAMは、画像データの格納場所とフレームバッファやラインバッファを兼ねたもので、画像処理チップに制御回路を組み込んでしまえば、簡単にVRAMが扱える。もっとも、ほとんどのゲーム機の画像処理チップは、汎用RAMでもVRAMとして使えるように工夫されているため、わざわざ専用VRAMを使っているハードは少ない。

◆シンクロナスDRAM

普通のDRAMではプリチャージなどで超高速動作ができない。かといって、高速SRAMは高価で使えない。そういった悩みを克服すべく登場したのがシンクロナスDRAMだ。シンクロナスDRAMとは、アドレスの入力、リード＆ライトモードの指定、データの入出力といったメモリの操作を、クロック入力に同期して行うメモリである。動作クロックは66〜100MHzで、アクセスタイムはバースト動作時15〜10ナノ秒と超高速だ。このバースト動作とは、メモリアクセスを開始するアドレスを指定した後、メモリ内部で自動的に列アドレスを1つずつシフトさせながら連続アドレスをアクセスする動作だ。こんな短い文章では、どうにもわからない人がいると思うので、別の方法で説明しよう。バースト動作というのは、人間が文章を読むのとよく似ている。例えば、このコラムの文章をメモリのアドレスに置き換えてみると、行アドレスはこの文章の縦方向（○○行目）、列アドレスは文章の横方向（○○列目）である。メモリアクセス時に、行と列アドレスを指定するのは、人が文章の○行目の○列目を探す行為で、バースト動作は「目的の文字を見つけてから横方向に連続して文章を読む」ことなのだ。すなわち、今みんながこの文章を読んでいること自体が、メモリのバースト動作そのものなのである。だから、連続した文章なら人間は速く読めるけど、43行目5列目の文字→76行目11行目の文字……という具合に、読む場所を一回ごとに飛ばされたら、いちいち探して読まなければいけないため読むのがすごく遅くなる。この現象はメモリにもいえることで、バラバラに位置するメモリ情報を読む〝ランダムアクセス〟は、DRAMでも辛い動作なのだ。シンクロナスメモリといえども、ランダムアクセスをするとせいぜい40〜60ナノ秒程度の速さにとどまる。

◆RamBusメモリ

Nintendo64のグラフィックスメモリとして搭載されるRamBus DRAM（ラムバスDRAM＝以下RDRAM）は、シンクロナスと同じクロック同期型のメモリで、250MHzという超高速動作ができる世界一速いメモリだ。DRAMの出力段にあるセンスアンプ（TTLと呼ばれるデジタルロジックの電圧レベルに信号を増幅するアンプ）を取り、代わりにキャッシュメモリを内蔵して独自の高速化を図っている。最大の特徴は、クロックの立ち上がりと立ち下がりの両エッジでデータアクセスできる点で、つまり1クロックで2回のアクセスができる。動作が高速なため、RamBusチャンネルと呼ばれる特殊なインタフェースを使用し、専用コントローラとメモリ間の配線パターン長は最大10cm以内、信号電圧の振幅は0.6Vなど、設計仕様が完全定義されている。バス幅は8ビットないし9ビットと狭いにもかかわらず、バースト動作時で最大500Mバイト/秒のデータ転送レートをもち、これは66MHz動作のシンクロナスDRAMを64ビット幅で使用するのとほぼ同じスピードだ。

初めて使ったコンピュータシステムは、今年の夏にSGI（シリコングラフィックス社）が発売したワークステーション「インディゴ2」で、性能は「オニキス」を上回る。

しかし、RDRAMには1つだけ大きな欠点がある。ランダムアクセス時にキャッシュがヒットミスした場合、100〜130ナノ秒という過大なアクセス時間がかるのだ。この欠点の回避法はいろいろ考えられるが、Nintendo64はどういう選択を選んだのか、とても興味がある。

次回からこのコーナーは第2金曜日発売号に連載されます

娘よ。サターン脱衣麻雀ソフトの「今」

「麻雀で　勝てば少女の　乳見える」とは松尾芭蕉の有名な句である。ウソである。それはさておき、"サターンユーザー総雀士化計画"の第2弾（※第1弾は本誌8月号掲載）は、サターンで発売されている脱衣麻雀ソフトのディープな検証特集である。

'95年10月までに発売された脱衣麻雀ソフトの動向

本体発売から約1年が経過したサターン。対応ソフト数も着実に増えてきたが、その中でも麻雀ソフト――とくに脱衣麻雀タイトルの充実ぶりには目を見張るものがある。そりゃまたどうして？　という疑問がまず浮上するけど、それはいったん保留して、すでにリリースされている個々のタイトルに目を向けてみよう。下にリスト形式で紹介したので、情報整理するもよし、これから買うときの参考にするもよし、だ（「麻雀システム本気度」、「脱衣シーン劣情度」はABCの3段階評価。あくまでも大まかな目安ってコトで）。

こうして見ると、ひとくちに脱衣麻雀といっても、タイトルによってかなり方向性の違いがハッキリしているもんだ。

アイドル雀士スーチーパイSpecial

●ジャレコ／2月24日発売／6,900円／MA18

基本的には、同名業務用タイトルに豪華なオマケをつけた移植作品。園田健一のキャラ原画集つき。かないみか、富永みーな、矢島晶子など総勢14人の有名声優を起用。これだけでも買う人は買う。インチキ主体の麻雀部分といい、ライトなHグラフィック（乳首描写なし）といい、ゲーム全体の雰囲気がポップ。他の脱衣麻雀ソフトにはない、いい意味での"メジャー感"がある。9月29日にはリミックス（乳首つき）版が発売。

麻雀システム本気度	脱衣シーンの劣情度	ワンポイント
A	B	まったりとして、それでいてしつこくない。

麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代・セクシーアイドル編～

●マイクロネット／8月4日発売／7,800円／18歳以上推奨

セクシーアイドルグループ「アンドール」とポリゴンねーちゃんを起用した、豪華カップリングソフト。麻雀は4人打ちの上にバランスがえらくシビア。対局相手の連続現物オリには萎えること必至。実写による脱衣デモは好みによるところだが（露出は水着まで）、そのデモを見られる条件が、"半荘3回の合計得点でトップを取る"という非常にキビしいものなので、かなりの根気が必要。牌の表示がもう少し親切なら……。

麻雀システム本気度	脱衣シーンの劣情度	ワンポイント
C	C	イロモノ要素のゴッタ煮。キミは、食える？

スーパーリアル麻雀PⅤ

●セタ／5月25日発売／8,800円／X指定

人気アーケード脱衣麻雀「スーパーリアル麻雀」シリーズの最新作の移植版。当世風の絵柄の美少女3人が、アニメさながらのキメ細かい動きを見せてくれる。どんどん脱いでいく、という臨場感には、有無を言わせぬ説得力すらある。脱衣シーンの見せかたのうまさはさすが老舗といったところか。ただ麻雀部分では、シリーズ恒例ともいえる「ドラのりまくりの相手のアガリ手」に思いっきりシラケさせられる。

麻雀システム本気度	脱衣シーンの劣情度	ワンポイント
B	A	世間体もバッチリ!?の優等生タイトル。

魔法の雀士ぽえぽえポエミィ

●イマジニア／9月29日発売／7,800円／18歳以上推奨

魔女っ子アニメっぽい世界観でなぜか麻雀。キャラクターデザインは「魔剣道」シリーズで有名なANO清水。声優陣も松井菜桜子（最終ボス）、水谷優子（主人公）など、メジャーどころを起用。脱衣シーンは過激さよりもカワイさ重視なので、ハードコア・エロを期待していると肩透かしを食らう。使えるインチキ技（特にツミコミ系）は爽快感があるが、最終ボスもまったく同じ技を使ってくるのは、卑怯というより解せない。

麻雀システム本気度	脱衣シーンの劣情度	ワンポイント
B	C	脱衣麻雀というよりは、手作り電脳紙芝居。

アイドル麻雀ファイナルロマンス2

●アスク講談社／8月12日発売／7,800円／X指定

同名アーケード・タイトルの移植版。通信VS対戦がなくなったかわりにグラフィックと音楽のクオリティが上がった。登場する女のコは9人。一応喋るが、音質が悪く、セリフ内容もあまり魅力的ではない。脱衣シーン（それぞれ3段階あり）はスクロールの1枚絵と少々味気ないが、肉感タップリの絵柄はなかなか劣情をもよおす。インチキアイテムを使ったときのバカバカしい演出効果といい、まさにオヤジ向けの作り。

麻雀システム本気度	脱衣シーンの劣情度	ワンポイント
B	B	良くも悪くも"普通"のアーケード脱衣麻雀。

ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～

●ソネット／10月20日発売／6,800円／X指定

サターン初のオリジナルX指定ソフト。登場する女のコは5人（声優・冬馬由美、富沢美智恵etc.）。脱衣シーンを見られる"デートモード"は女のコ1人1人のオムニバスストーリー形式。相手の持ち点を0以下にすることにフル画面アニメーションの脱衣デモが展開する。その際のセリフが相当恥ずかしいので覚悟せよ。麻雀部分は可もなく不可もなくといったところだが、初期状態の持ち点が6000というのは嬉しいカモ。

麻雀システム本気度	脱衣シーンの劣情度	ワンポイント
C	B	一番ソソられるのは、対戦中の色っぽい声。

恐怖の9級対談！ 私たちが考える脱衣麻雀

木馬いいち
脱衣麻雀というよりエロ一般が好き。特に性風俗がDAISUKI。

FAK鈴口
歪みセンス＆B級大好きッコ。二重人格の歪んだ片割れが本性。

――まずおふたりは、脱衣麻雀一般についてどのようにお考えですか？

FAK　どうがんばってもB級のジャンルでしかないという。それ自体悪いことじゃないけど。あと、いわゆる「エロゲー」とは別物だね。エロゲーはヤっちゃう描写を前提としているフシがあるけど、脱衣麻雀はせいぜい下着と胸見せどまりなんだから、世間で叩かれるほどワイセツのレベルは高くない。

――ヘアヌード写真集が氾濫するこのご時世、脱衣麻雀はむしろ「最後の砦」をストイックに守っている部類に入りますよね。

FAK　結局、TVゲーム自体が世間に認知されてないって事だよ。

木馬　ホラ脱衣麻雀って、アーケードゲーム業界の初期までさかのぼれば、「オヤジ受けするエロス（女性の裸）と麻雀をくっつければいいだろう」みたいな発想がもともとの始まりなワケで。TVゲームだからという理不尽な偏見を差し引いても、ユーザーレベルで感じる根っこの部分でのうさん臭さ、B級ぶりはどうしようもないと思うけど……。

FAK　エッチな絵を見るだけだったらべつにクイズでもパズルでも構わないハズだよね。誰でもできるし、むしろ100%自分の腕前で先に進めるというのは、ある意味魅力的だし。それなのになぜ麻雀がいまだに「脱衣」のパートナーとして存続しているのかな。

木馬　うしろめたい行為には、遊技自体のイメージや不確定要素など多くのカオスを含んだ麻雀が合うんじゃないの？

FAK　うーん……。

――でもユーザーの中には、麻雀はよく知らないけど、女の子の絵柄が好きだからとか、ファンの声優が声の出演をしているから、という理由で買っちゃう人も結構いますよ。

FAK　ああ、たしかに。

――昔は「くりぃむレモン」というエッチ系のメジャー・タイトルがあったけど、今のアニメビデオ界はコレといったものがない。

木馬　登場する女の子の絵柄の主流がアニメ調になったことで脱衣麻雀がアニメファンのある種の期待を引き受けている部分はあるな。

FAK　すべてのソフトがそうだと言うつもりはないけどね。サターンに限っていえば、アーケードで人気のあった「スーパーリアル麻雀PⅤ」がX指定（18歳未満のユーザーのソフト購入を制限する基準）でバーンと発売され

メーカー側は「脱衣麻雀」というジャンルをこのように捉えている

今回、脱衣麻雀の企画ページを構成するにあたって、サターン用の脱衣麻雀ソフトをすでにリリースしているメーカー6社に、脱衣麻雀ソフトに関する簡単なアンケート調査を行ってみたので、その内容を報告しよう。脱衣麻雀の赤裸々な"今"が見えてくるかも……!?

■目的

このあまりにも抽象的な質問は、回答していただいたメーカー(あるいは部署)によってまちまち。「男のロマン」(S'社ゲームプロデューサー・男)という力強くも抽象的な言葉もあれば、「脱がせて自己満足を得ることでしょうか」(A社広報・男)、「脱がせることのみ。きれいなオネエサンだと嬉しい。かわいい女の子でも嬉しい」(M社営業部・女)という、ユーザー側に立ったストレートな意見もあった。またJ社(業務企画部・男)は、メーカー側の"発売目的"と"購入してもらうための目的"の2種類を用意。I社(営業企画部・男)は「メーカーレベルでは、今や定番商品としての位置づけであること。ユーザーレベルではCPUに勝って初めて脱衣が見られることに一種のゲーム性が生み出され、6,000円以上するものを購入することへの自己への説得が出来る」と、メーカー、ユーザー両側の意見をバッサリ。文中に"エロエロユーザー""エロエログラフィック"という単語を使っているのが印象的だった。最後にS社(広報課・男)の回答を原文のまま紹介しておこう。「人間の最終目的は死ぬことだと昔の人は言っています。しかし最終目的までにどのような死にざま(生きざま)をみせるかが、その人の価値だといわれます。脱衣麻雀の場合、脱がすことが目的ですが、その過程こそ大切だと思いますが、どうでしょうお客さん?」

■対象ユーザー層

「健全な男子」(S'社、A社)というのが一般的だが、あえて年齢を特定せず「出演する声優のファンも含まれる」(J社)、「電子的エロを求めるユーザー」(I社)というメーカーも。また、M社は「本音を言えばエッチは15歳以上から解禁でしょう」ともコメントしている。

■制作上でのポイント

麻雀部分に触れているのはJ社とS'社のみで、あとはグラフィックに関する配慮についてがほとんどだった。ひとこと「愛」(S社)という言いぶんは、わかるようなわからないような……。

■脱衣+麻雀の必然性

この質問に関しては、各メーカーともに歯切れが悪い。「インベーダーゲームの宇宙人に対する敵対行為と同じくらいないと思う」(S社)、「別に将棋でもシューティングでもいいんじゃないスか?」(S'社)と開き直っているメーカーもあれば、「ゲームのレベルとしてまったく同じ麻雀なら、オマケが重要になってくるでしょう」(M社)など、問題をうまくかわしている意見も。その中で唯一、J社が"商品として考えた場合、麻雀をプレイする年齢層と、脱衣部分を娯楽として割り切って受け止められる年齢層の重複」と記帳面に回答していたのがヘンにおかしかった。

ちょっといいハナシ♡

「ポエミィ」の原画を1名様にプレゼント!

欲しい人は住所氏名年齢雀歴と好きな脱衣麻雀キャラ(どのゲームでも可)の似顔絵を描いて送ってね(12月7日必着)。

【あて先】
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F セガサターンマガジン編集部
「ポエミイちゅわわーん、ほすぃい!」係まで

それでも娘たちは牌を握り続けるのか?

ひとつのゲームジャンルと限定するにはあまりにも線が細く、「麻雀ソフト」という大きなくくりの中では違和感がありすぎる……。時代やハードが変わるごとに新たな闘争を繰り広げ、そのたびに自在に姿を変え、現在までしたたかに生き残ってきた、脱衣麻雀。この"存在"が今もなお廃れないのは、その「確固たる実体のなさ」がゆえになのかもしれない。はじめから論理性を放棄している相手の言い分に文句をつけられないことと同様、この存在が世間の風潮によって消え去ることもない、というのが実際のところではないだろうか。今回のサターン用脱衣麻雀ソフトラッシュ現象も、そういった要素を色濃く含んでいるのは明白である。はたしてサターン用ソフト全体の行く末はいかに……?

たから、その後のメーカーの作品がだいぶ救われた感がある。ユーザーだって、ちゃんと作ってあるものとそうでないものの違いは、薄々わかっていると思うよ。

木馬 ただねえ……ソフト媒体の主流がCD-ROMになってから、ゲームがどんどん本来のゲーム性から遠ざかっていってるような感じがするんですよ。とくに最近のオリジナル脱衣麻雀の麻雀部分は、脱衣麻雀が「ゲーム」であった頃の名残りとでもいうか……。

FAK さっきから君の意見を聞いているけど、嫌いなのか? 脱衣麻雀自体が。

木馬 いや。近年の脱衣麻雀の「売れるシステム」が気に入らないんだよ。エッチな絵が入ってて声優が喋っていればいいんか? と。

FAK それは、人気タイトルがどうして人気があるかを深く考えず、安易に2匹目のどじょうを狙って作られた作品に限っての話だよ。そういうのが濫発するから、脱衣麻雀というジャンルに高いバリケードができてしまうんだ!(怒)

木馬 制作側の志が低いせいなのか、ユーザー側の求めているレベルが低いのか、今となっては「卵が先か鶏が先か」と同じなんだね。

FAK いや、それはメーカー側がいい加減な作りさえしなければ解決するわけで……。

——えー、この問題に関してはキリがなさそうなのでひとまず中断して、最後に脱衣麻雀の今後について何かコメントを。

FAK 麻雀部分での進化は、ちょっとねえ。イカサマ技にも限界は見えているし。画期的な思考ルーチンを開発しても、脱衣麻雀では「それがどーした」ってなっちゃう。

——ノーマル麻雀は過程に意義があるんだけど、脱衣麻雀は、とにかく和がったときに表示されるエッチな絵を見てなんぼですからね。

木馬 たしかにそうだけど、エッチな絵がバンと出るだけじゃなくて、脱衣シーンで「さっきまで対戦してたあのコが、こんなあられもない姿に……」と思わせる見せかたをしてほしいね。絵のエグさよりも、女の子の"存在感"のリアルさを演出面で追求してくれ!

FAK これから脱衣麻雀を作るメーカーは、「スーパーリアル麻雀」で確立された脱衣麻雀のスタイルを安易に模倣することなく、「B級ジャンルの優良作を作る」という意識で取り組んでもらいたいです。これに尽きます。

——ありがとうございました。

都内某ファミレスにて、3時間にも及ぶ対談は終った。帰るとき店員の視線が怖かった。

※画面写真は本文とは関係ありません

BOX 10

ひらけ！情報玉手箱

INVITATION FROM NEXT LEVEL MULTIMEDIA / 大谷和利

◆大谷和利◆

1958年生まれ。米国オクラホマ州立大学にて機械工学を専攻。帰国後、ソフトハウスMerge、コンピュータグラフィックスプロダクションStudio BCの設立に参画。1986年よりフリーランスとしてMacintosh関連のテクニカルライティング、マルチメディア・プレゼンテーション作成、セミナー講師、プレゼンテーションに関する企業コンサルタンティング活動を開始、現在に至る。Power Mac 8100/80などMacintosh 7台とNewton MessagePad、3DOなどを所有。

▶インターネットの時代が来る？

かつて、サターンなどのゲーム機が家庭用の情報端末になるとまことしやかに囁かれたことがある。僕もそれを大いに期待していた一人だが、なかなか実現しないまま今に至ってしまった。しかし、状況は変わりつつある。今度こそ「本物」がやって来るのか？

バイク乗りのコンピュータマニア？

その昔、コンピュータマニアにはバイク乗りが多かった。コンピュータから入った人間は、ネクラに思われないためにバイクを始め、バイクから入った人間は脳天気と思われないためにコンピュータを始めたのだと言う。その真偽はさておき、ここ数年の家庭用ゲーム機と情報端末の関係は、バイクから入ったコンピュータマニアを思わせるものがあった。つまり、遊んでばかりじゃなくて、たまには役に立つこともしますよ、というポーズのように感じられたと言うことだ。もちろんメーカーとしては本気だったのだろうし、実際にも実験的なサービスも含めていろいろな試みが行われた。しかし、どれも定着せずに今に至っていて、最近ではあえて「ゲーム機です」と潔く認める傾向も見られた。

鍵はインターネットにある

さて、性能的には十分以上のものを持つゲーム機が家庭用情報端末として羽ばたけないのはどうしてだろう？　それは、やはり基盤となるネットワークサービスの整備が大変だったためと思われる。うまくそうしたサービスを開始したとしても、今度はコンスタントに内容を更新していかねばならない。しかも、ヒットを飛ばし続けるつもりで取り組まなくては飽きられてしまう。

黙っていても毎日のように新しい番組が供給され、テレビのチャンネルを切り替えるような感覚で十人十色のユーザーの好みに対応していけるネットワークサービス。そんなものがあるだろうか？

実は、あるのである。それがしばらく前からパソコンユーザーの間で話題になっているインターネットだ。

インターネットは、各国の政府機関や公共団体、自治組織、教育機関などがボランティア的にネットワーク資源（通信回線とか、データベースなど）を出し合って構築されている地球規模の大規模ネットワークシステムである。ネットワークのネットワークと言ってもいい。なにしろ全世界で200万台以上のコンピュータがつながって、と言うか、ぶら下がっているのだ。

すでに地球はインターネットの網の目でくまなく覆われており、インターネット上にアドレスを持っていれば、基本的にタダでさまざまなサービスを利用することができる。例えば、全世界で2,500万人以上と言われるインターネットユーザーに電子メールを送ることが可能だ。あるいは、さまざまなデータベースからいろいろな文献やフリーウェア、シェアウェア（使ってみて気に入ったら作者にお金を払うプログラム）を取って来て利用することができる。さらには、まさにデジタルのフリーペーパーとでも言うべきWWW（World Wide Web、つまり「世界規模の網の目」の略）にアクセスして、政治・経済から音楽、映画、アートに至るまでありとあらゆる最新ニュースを現地からのナマの情報として得られるのだ。特に、最後のWWWでは、世界中にバラエティあふれる情報ステーション（サイトと呼ばれる）があり、画面上のキーワードやグラフィックスが関連する別のサイトの情報にリンクしている。つまり、その文字や絵にマウスポインタを合わせてクリックすれば（標準的なサターンの使い方で言うと、パッドのボタンを押せば）、関連情報が別の国にあろうが地球の反対側だろうが、すぐに呼び出されて目の前に表示されるのである。

自分の興味の向くまま、あまりにも簡単にサイトからサイトへと移動できるので、インターネットの特にWWWへのアクセスは波乗りに例えられてネットサーフィンとも呼ばれるが、すでにこんな情報環境が現実のものとなっているのだ。

価格と言語の壁はどうだろうか？

折しも、日産自動車とセガの共同事業としてサターン向けのインターネット接続用アダプタが来春の発売に向けて開発されているのは、面白い展開だ。これがうまくいけば、ようやく家庭用情報端末への道が開けるかもしれない。

ちょっと気になるのが価格で、本体と合わせると結構な値段になってしまう。例えば、やはり来春に一般向けの発売が開始されるApple（アップル）社のマルチメディアプレイヤーPippin（ピピン）が5、6万円で高いとされ、価格のこなれた次世代ゲーム機には太刀打ちできないと言われていた。しかし、あれは最初からごく安価なオプションで既存の通信サービスやインターネットに接続できるような仕組みになっている。価格が同レベルとなった場合、どちらのシステムを購入するかは、どれだけユーザーのニーズにあったソフトが揃っているか、あるいは、どれだけ簡単に通信サービスに加入・接続できるかということがポイントになろう。

また、いくらWWWの情報が面白いと言っても、大半は英語での情報提供であり、言葉の壁を乗り越えなくてはならない部分もある。もちろん、国内のサイトも整備されつつあって、日産もセガもすでに日本語での情報提供を始めているので、来春までの充実とその後のフォローに期待したいものだ。

セガ（日本）のホームページ（アドレス：http：//www.sega.co.jp/）。サターンソフトの情報や新製品紹介などが充実。他にもこのように開設しているメーカーは多い。

ラシーン発売の際、開設された日産のホームページ「羅針盤」（アドレス：http//www.nissan.co.jp/NISSAN）。新車やレース結果の情報はもちろん、プレゼントなどもある。

バーチャファイタ2、セガラリー、闘神伝S、バーチャコップ、XMEN、バンパイヤハンター……、ああ…どれにしよう。期待のソフトがいっぱいだ!!
引き続きサターンソフト1本お買上につき送料を200円値引きサービス!!

SEGA専門店
消費税不要!!
(全商品税込)

サ★ンタ

☎03-3258-9051［代表］
〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1 神田高野ビル
郵便振替番号 00150－9－708150（有）サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

※商品はすべて新品です。 ※新作ソフトは発売日にお届けします。

セガサターン本体 特価
Vサターン本体 特価

■新作コーナー

タイトル	発売日	価格
F-1ライブ	11/2	5,200円
ばくばくアニマル	11/10	4,300円
峠キング	11/10	5,200円
野茂ベースボール	11/17	5,200円
戦略将棋	11/17	6,000円
おーちゃんのお絵かき	11/17	4,500円
RAYMAN（レイマン）	11/17	5,200円
X-MEN	11/22	5,200円
オフワールドインターセプター	11/22	5,200円
ギャラクシーファイト	11/22	5,200円
ぱっぱらぱお～ん	11/22	4,300円
バーチャコップ（銃付）	11/24	7,000円
バーチャガン	11/24	2,600円
闘神伝S（仮）	11/24	5,200円
燃えろプロ野球'95	11/24	5,200円
金沢将棋	11/24	7,000円
スーパーリアル麻雀グラフィティ	11/24	7,800円
シュトラール	11/24	4,300円
ドラゴンボールZ	11/24	6,000円
バーチャファイター2	12/1	6,100円
BUG（バグ）	12/1	5,200円
マジカルドロップ	12/1	5,200円
爆笑クイズ	12/1	5,200円
必殺パチンコ	12/1	6,000円
ハットトリックヒーローS	12/1	5,200円
湾岸デッドヒート	12/7	6,000円
ちびまる子の対戦ぱずるだま	12/8	5,200円
ファザークリスマス	12/8	5,200円
日灼けの想い出	12/8	5,200円
ルパン三世	12/8	5,200円
ガンバート	12/15	5,200円
DX人生ゲーム	12/15	5,200円
クリーチャーショック	12/15	6,000円
リターン・トウ・ゾーク	12/15	5,200円
結婚	12/15	6,000円
海底大戦争	12/15	6,000円
クォヴァディス	12/21	6,000円
ゴジラ	12/22	5,200円
忍空	12/22	5,200円
テーマパーク	12/22	5,200円
ロボピット	12/22	6,000円
ダライアス外伝	12/22	5,200円
北斗の拳	12/22	5,200円
ゴータ(監)	12/22	☎
バーチャレーシングSS	12/22	5,200円
真・女神転生	12/25	6,000円
セガラリー	12/29	6,000円
バンパイヤハンター	12/29	6,000円
ウィザーズハーモニー	12/29	4,500円
ザホード	12/29	5,200円
ザタワー	12/29	6,000円
フェーダ	12/29	5,700円
ザハイパーゴルフ	12/29	5,200円

タイトル	価格
インターナショナルVゴールド	特価
ウイニングポストEX	特価
ウイングアームズ	特価
永世名人	特価
学校の怪談	特価
輝水晶伝説アスタル	特価
ゲームの達人	特価
グランチェイサー	特価
グレイテストナイン	特価
クロックワークナイト（上）	特価
クロックワークナイト（下）	特価
極上パロディウス	特価
ゴータ（GOTHA）	特価
ザ野球拳（18禁）	特価
実況パワフルプロ野球'95	特価
シムシティ2000	特価
新忍伝	特価
水滸演武	特価
スーチーパイ	特価
ストリートファイターROF	特価
将棋まつり	特価
真説夢見館の物語	特価
シャイニングウィズダム	特価
スラムダンク	特価
卒業(監)	特価
ダークシード	特価
タマ（TAMA）	特価
ツインビーヤッホー	特価
Dの食卓	特価
デイトナUSA	特価
デジタルピンボウル	特価
天地無用	特価
熱血親子	特価
信長天翔記	特価
バーチャファイター	特価
バーチャファイターリミックス	特価
バーチャルハイドライド	特価
バトルモンスターズ	特価
パンツァードラグーン	特価
ファイナルロマンス(監)	特価
ハングオンGP	特価
ブルーシカゴ	特価
Vゴール	特価
ぷよぷよ通	特価
プリンセスメーカー2	特価
ブルーシード	特価
魔法騎士レイアース	特価
ミスト	特価
ゆみみみっくすリミックス	特価
RACE DRIVIN	特価
リグロードサーガ	特価
レイヤーセレクション	特価
ワールドアドバンスド大戦略	特価
ワンチャイコネクション	特価

周辺機器

商品	価格
サタンパット	2,200円
バーチャスティック	4,300円
パワーメモリ（12月再販）	4,300円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル6	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンRFユニット	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
サターンRGB	2,000円
ムービーカード	17,800円
ホリサタンスティック	4,300円
ビクターCDデコーダ	15,800円
フォトCD SS	3,400円
ミッションスティック	7,000円
レーシングコントローラー	5,200円

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）

メガCD 2 11,800円（クラシックディスク、天舞、ヘビーノバ付）
ワンダーメガ2 19,800円（ワンダーメガコレクション付）
バックアップRAM 4,600円

タイトル	価格
アフターバーナーIII	2,800円
アルシャーク	1,800円
アルスラーン戦記	800円
Aランクサンダー	1,800円
AX101	2,000円
アークスI,II,III	2,000円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	2,000円
★ウイニングポスト	800円
ウィングコマンダー	1,800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	1,800円
エコーザドルフィンCD	2,800円
餓狼スペシャル	1,800円
★ぎゃんぶらあ2	2,000円
クイズスクランブル	1,000円
クラシックディスク（4ソフト入り）	800円
慶応遊撃隊	2,800円
★元朝秘史（ジンギスカン）CD	1,800円
サイボーグ009	1,800円
ササードワールドウォー	1,800円
サンダーストームFX	800円
★サンダーホーク	3,800円
シムアース	1,500円
シャドーオブビースト2	2,800円
★シュバルツシルト	3,800円
★シルキーリップ	2,000円
ジャガーXJ	2,800円
雀豪ワールドカップ	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
★CD三国志3	1,800円
真・女神転生CD	2,800円
スイッチ	1,800円
スターブレード	2,800円
ソウルスター	1,800円
ソニックCD	1,800円
ソルフィース	500円
ダークウィザード	1,800円
ダイナミックカントリークラブ	1,800円
WWFマニアツアー	1,800円
ダブルスイッチ	1,800円
天舞メガCD	100円
Vay CD	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	2,000円
デバステイター	900円
天下布武	1,800円
トムキャットアレー	1,800円
電忍アレスタ	1,800円
ナイトトラップ	1,800円
忍者ウォリアーズ（CD付）	1,800円
ノスタルジア	800円
★信長覇王伝CD	2,800円
バトルコープス	1,800円
バトルファンタジー	500円
バリアーム	1,500円
プライズファイター	1,800円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ファイナルファイト	500円
ヘビーノバ	500円
ヘブンリーシンフォニー	800円
マイクロコズム	2,800円
マイト&マジックIII	1,800円
モータルコンバットCD	1,800円
★ゆみみみっくす	2,800円
らんま1/2（500円分テレカ付）	2,800円
リーサルII（銃付）	2,800円
リーサルII（ソフトのみ）	1,000円
ロードス島戦記	2,800円
ロードブラスターFX	1,800円
ワンダードッグ	300円
笑うせえるすまん	800円
ぽっぷるメイル	1,800円
惑星ウッドストック	300円

メガドライブソフト

タイトル	価格
アークスオデッセイ	2,000円
アウトラン	2,800円
アウトラン2019	2,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
アンデッドライン	2,800円
イースIII	2,800円
イチダントアールMD	2,800円
ヴァリスIII	2,000円
ウィザードオブイモータル	2,000円
ヴィクセン357	2,800円
ヴェリテックス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	2,800円
英雄伝説II	2,800円
エイリアンストーム	2,000円
エグザイル	2,000円
エコーザドルフィンII	900円
エターナルチャンピオンズ	2,800円
F117ステルス	3,800円
SDヴァリス	2,000円
NBAプレイオフ	2,000円
LHXアタックチョッパー	2,800円
エレメンタルマスター	2,000円
ガイアレス	2,800円
火激	2,000円
餓狼伝説2	2,000円
★ガントレット	4,800円
キリングゲームショー	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
究極タイガー	2,000円
キングオブザモンスターズ	2,800円
キングコロッサス	500円
キングサーモン	2,800円
空牙	2,800円
クライング	2,000円
グランドスラム	2,800円
クールドバスター	2,800円
グレイランサー	2,800円
ゲイングランド	2,000円
豪血寺一族	2,800円
コミック・ゾーン	5,500円
コラムス	2,000円
コラムスIII	2,800円
ゴールデンアックスII	2,000円
ゴールデンアックスIII	2,000円
サイドポケット	3,800円
サイオブレード	1,800円
サージングオーラ	3,800円
サンダーフォースIII	1,800円
★サンダーフォースIV	1,000円
三国志II	2,000円
斬～夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,800円
G-LOC	1,800円
シーザーの野望II	2,800円
Jチャンピオンサッカー	1,000円
シャドーオブザビースト	1,000円
★シャイニングフォース	2,800円
★シャイニングフォースII	2,900円
ジャングルストライク	3,800円
★雀皇登龍門	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
ジェームスポンドII	1,000円
ジョーダンvsバード	1,800円
ジョーモンタナF	500円
ジョーモンタナII	500円
ジノーグ	1,000円
★新創世記ラグナセンティ	2,800円
修羅の門	2,000円
スーパー忍II	1,400円
スライムワールド	1,800円
スティールタロンズ	2,800円
★ストーリオブトア	2,800円
スーパーエアウルフ	1,800円
スーパーモナコGP	900円
スーパーモナコGPII	900円
スタークルーザー	900円
スプラッターハウスII	2,800円
スペースハリアII	2,800円
セイントソード	1,000円
ゼロウイング	1,800円
ゾウゾウゾウ	1,500円
ソニックII	1,800円
ソニック&ナックルズ	2,800円
ソーサルキングダム	2,800円
大航海時代	2,800円
太閤立志伝	2,800円
太平記	300円
大魔界村	2,800円
★ダイナブラザーズII	2,800円
ダイナマイトヘッディ	2,800円
ターボアウトラン	2,000円
タスクフォースEX	2,000円
ダライアスII	2,800円
ダーウイン4081	1,800円
ダーナ女神転生	1,800円
タントアール	2,800円
チェルノブ	2,800円
超球界ミラクルナイン	4,800円
ツインクルテール	2,800円
TMNT I	2,800円
TMNT II	2,800円
デンジャラスシード	1,800円
テクモワールドカップ	800円
デビッドRバスケットボール	1,000円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフII	1,800円
ドラゴンズリベンジ	2,800円
ドリームチームUSA	1,800円
ドッジ弾平	1,800円
トム&ジェリー	1,000円
ドナルドダック	1,000円
ドラゴンボールZ	2,800円
ナイジェルマンセルインディーカー	2,800円
中島F1グランプリ	1,000円
中島スーパーライセンス	2,800円
忍者武雷伝説	500円
熱血ドッジサッカー編	800円
信長の野望	2,000円
★バーチャレーシング	1,800円
ハイパーダンク	2,800円
パーティークイズメガQ	2,800円
パチンコクーニャン	2,000円
バッドオーメン	800円
バッドマンリターンズ	2,800円
バトルゴルファー唯	1,500円
バトレイバー	2,800円
★バハムート戦記	500円
パワーモンガー	1,800円
PGAゴルフ2	500円
ビーストウォリアーズ	1,800円
ひょっこりひょうたん島	400円
プロフットボール	500円
★ふしぎの海のナディア	2,800円
ファイヤムスタング	1,800円
ファステスト1	500円
ファンタシースターIV	2,800円
ぷよぷよ	1,900円
★ぷよぷよ通	2,800円
フリントストーン	1,800円
ブルーアルマナック	2,000円
ヘビーユニット	1,800円
ベアナックルII	2,000円
ベアナックルIII	2,800円
ペブルビーチの波濤	2,800円
北斗の拳	2,000円
ポピュラス	700円
ボールジャックス	500円
マスターオブモンスター	800円
マスターズゴルフ	1,800円
まじかるタルるートくん	2,600円
まじかるハット	300円
マジンサーガ	1,800円
マスターオブウェポン	2,800円
魔天の創滅	2,000円
魔物ハンター妖子	1,800円
港のトレイジア	1,800円
ミッキー&ドナルド	1,800円
ミッキーマニア	2,800円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円
★武者アレスタ	4,500円
夢幻戦士ヴァリス	1,800円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500円
モンスターワールドIV	2,800円
ライオンキング	2,800円
ライトクルセイダー	4,800円
★ラングリッサー	4,800円
ラングリッサII	5,800円
乱世の覇者	2,800円
ランパート	2,800円
雷電伝説	2,000円
リスターザシューティングスター	2,800円
★レッスルボール	4,300円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	1,800円
★ロードモナーク	2,800円
ロードラッシュ	1,900円
ロードブラスターズ	1,800円
ローリングサンダーII	900円
ワードナーの森	1,200円
ロケットナイトアドベンチャー	2,000円
サンダープロレス外伝	800円
ミッキーとミニアド	1,800円

●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●土曜日は、定休日です。

32X本体 9,800円
バーチャルファイター 10/20 5,800円

■2,800円コーナー
カオティクス
サイバーブロール
スターウォーズ32
スペースハリア32
メタルヘッド
フレッドカプルスゴルフ
テンポ32X
モータルコンバットII
バーチャレーシングデラックス
DOOM

GGプラスワン 10,800円（ぷよ通）

■300円コーナー
キネッティコネクション
ザ・プロ野球'91

■800円コーナー
ファンタジーゾーン
ガンバレゴルビー
クラッシュダミー
ドラえもん

■1,500円コーナー
アレスタII
自己中心派
新ギア
ガンスターヒーロー

GGリーグ'93
リスターザシューティングスター
幽遊白書I
幽遊白書II
ドナルドダックII
ドラゴンクリスタル
バット&バター
エターナルレジェンド
ベアナックルII

■2,000円コーナー
ウディーポップ
サイキックワールド
オリンピックゴールド
好牌I
好牌II
モータルコンバット
JリーグプロストライカーM

レミングス
トム&ジェリー
シャダムクルセイダー
チャックロック
ぷよぷよ
ファンタジスター外伝
ポップブレイカー
琉球
ソニック&テイル
ワールドダービー
ソニックドリフト1
ソニックドリフト2
アラジン
三丁目タマ
ソニックII
タントアール
マクドナルド

モナコGP II

■2,300円コーナー
ワギャンランド（再）
パックマン（再）
なぞぷよ3
なぞぷよII
ライオンキング
ミッキーマウスII

■3,000円コーナー
シャイニングフォース外伝I
シャイニングフォース外伝II
魔導物語II

■3,500円コーナー
GG女神転生外伝
シルヴァンテイル
魔導物語3
SDガンダム

ラストバイブル
ロイアルストーン
レイアース2

■3,800円コーナー
シャイニングファイナル

GG周辺機器

商品	価格
オートチューナー	8,500円
パワーバッテリー	4,100円
ビックウィンドー	1,500円
カーアダプター	2,500円
AVケーブル	800円
対戦ケーブル	1,000円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品	価格
S－01（MD1用）	2,500円
S－02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプターI	1,200円
ACアダプターII	1,200円
ステレオDINコード	1,600円
セガタップ	2,000円
6Bパッド達人	2,000円
RF I	1,600円
アスキーパッドMD6	1,500円
フレッシュクリーナ	1,000円
コードレスパッドセット	2,000円
コードレスパッド	1,500円
ワンダーメガ用デコーダー	7,800円
カプコンパッドソルジャー	500円

申し込み方法 電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意 商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456（TELは03-3258-9051　受付10:00～19:30）●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●マスターシステムソフト一律200円　在庫については問い合わせ下さい。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

表の見方 【各ジャンル略記】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／PIN…ピンボール／A・RPG…アクションロールプレイング／QIZ…クイズ／ETC…その他　※★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。なお、「対応等」の項目は、そのソフトに対応する周辺機器、及び推奨年齢などを記してあります。

SEGASATURN ○セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	14日	Break Thru／	5,800円	翔泳社とBMGビクター	PUZ	マウス
	14日	レイヤーセクション	5,800円	タイトー	SHT	
	15日	将棋まつり	9,200円	セタ	TAB	
	22日	ワールド アドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	7,800円	セガ	SLG	マウス
	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	7,800円	リバーヒルソフト	ADV	（2枚組）
	22日	☆マスターズ　遙かなるオーガスタ3	5,800円	T＆Eソフト	SPT	
	29日	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	5,800円	セガ	SHT	アナログ
	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	5,800円	セガ	ACT	
	29日	シムシティ2000	5,800円	セガ	SLG	
	29日	QUANTUM GATE Ⅰ～悪夢の序章～	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ADV	
	29日	スチームギア・マッシュ	5,800円	タカラ	ACT	
	29日	魔法の雀士　ぽえぽえポエミィ	7,800円	イマジニア	TAB	18歳推奨
	29日	宝魔ハンターライムPerfect Collection	8,800円	アスミック	ADV	18歳推奨(2枚組)
	29日	アイドル雀士スーチーパイリミックス	6,900円	ジャレコ	TAB	X指定
	29日	出たなツインビーヤッホー／ DELUXE PACK	5,800円	コナミ	SHT	
	29日	永世名人	5,300円	コナミ	TAB	マウス
	29日	信長の野望・天翔記	9,800円	光栄	SLG	
	29日	メタルファイター♡MIKU	6,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
	29日	アナログミッションスティック	7,800円	セガ	周辺	
	29日	天地無用／ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	7,800円	ユーメディア	ETC	X指定
10月	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	1,280円	セガ	ETC	
	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	1,280円	セガ	ETC	
	20日	☆X-JAPAN Virtual Shock 001	6,800円	セガ	ETC	
	20日	サンダーストーム＆ロードブラスター	6,800円	エクゼコ	ETC	(2枚組)
	20日	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	6,800円	ソネット	TAB	X指定
	20日	キング・オブ・ボクシング	5,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	27日	☆バーチャルオープンテニス	7,800円	イマジニア	SPT	
	27日	プリンセスメーカー2	7,800円	マイクロキャビン	SLG	
	27日	占都物語その I	5,800円	CRI	ETC	
	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	5,800円	ビクターエンタテインメント	QIZ	
	27日	ぷよぷよ通（2）	4,800円	コンパイル	PUZ	
	27日	The PSYCHOTRON	5,800円	ギャガ・コミュニケーションズ	ETC	
	中旬	ゲームの鉄人 THE上海	6,800円	サンソフト	PUZ	
	下旬	ただいま惑星開拓中／	未定	アルトロン	SLG	
	下旬	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	5,800円	ジャレコ	SPT	
	下旬	☆FEDA～エンブレム・オブ・ジャスティス～リメイク／	未定	やのまん	SLG&RPG	
	未定	峠KING The Spirits	5,800円	アトラス	RAC	
	未定	ばくばくアニマル～世界飼育係～	4,800円	セガ	PUZ	
	未定	☆F-1 Live Information（仮）	5,800円(予)	セガ	RAC	
	未定	ハングオンGP'95	5,800円	セガ	RAC	
	未定	★セガインターナショナル ビクトリーゴール	4,800円(予)	セガ	SPT	タップ
	未定	☆アスキーパッドX	2,580円	アスキー	周辺	
11月	10日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	1,280円	セガ	ETC	
	10日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	1,280円	セガ	ETC	
	17日	戦略将棋　至高の定跡	6,800円	EAV	TAB	
	24日	バーチャコップ	未定	セガ	SHT	銃、マウス
	中旬	おーちゃんのお絵かきロジック	4,900円	サンソフト	PUZ	マウス
	下旬	★ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ	未定	サンソフト	ACT	
	未定	四柱推命ピタグラフ	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	未定	シュトラール～秘められし七つの光～	4,800円	メディアエンターテイメント	ADV	
	未定	ストリートファイターⅡ　ムービー	6,800円	カプコン	ETC	(2枚組)
	未定	湾岸デッドヒート	未定	パックインビデオ	RAC	
	未定	ドラゴンボールZ　超武闘伝（仮）	未定	バンダイ	ACT	
	未定	ハットトリックヒーロー　サターン	未定	タイトー	SPT	
12月	7日	ルパン三世～THE MASTER FILE～	5,800円	MIZUKI	ETC	
	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	22日	★テーマパーク	5,800円	EAV	SLG	
	上旬	★Chaos Control（カオス・コントロール）	未定	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	下旬	必殺パチンココレクション	6,800円	サンソフト	TAB	
	未定	セガラリー・チャンピオンシップ	未定	セガ	RAC	
	未定	☆ゴジラ　列島震撼	未定	セガ	SLG	
	未定	ダライアス外伝（仮）	5,800円	タイトー	SHT	
	未定	CREATURE SHOCK	未定	データイースト	SHT	
	未定	真髄対局囲碁　碁仙人	7,800円	J・ウィング	TAB	
	未定	☆The Tower	6,800円	オープンブック	SLG	
	未定	THE 7TH GUEST2 11TH HOUR	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	
	未定	ROBO・PIT	未定	アルトロン	ACT	
	未定	シーバスフィッシング	未定	ビクターエンタテインメント	SLG	
	未定	☆ファイタースティックX	3,580円	アスキー	周辺	
1月	12日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	12日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	未定	テクモスーパーボウル（仮）	5,800円	テクモ	SPT	
	未定	アローン・イン・ザ・ダーク2	5,800円	EAV	ACT	
	未定	レインドロップス	5,800円	EAV	ACT	
	未定	DEATH MASK	未定	ハイエンドシアター	ADV	
2月	9日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～(予)	1,280円	セガ	ETC	
	未定	★ZORK 1	未定	翔泳社	ADV	
3月	未定	☆エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	風水先生（仮）	5,800円	HAMLET	SLG	
今秋	未定	QUOVADIS（クオヴァディス）	6,800円	グラムス	SLG&RPG	マウス
	未定	☆X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	5,800円	カプコン	ACT	
	未定	THE RAY MAN	未定	UBIソフト	ACT	
	未定	プロ麻雀　極S（仮）	未定	アテナ	TAB	
	未定	オフ・ワールド・インターセプター	未定	BMGビクター	SHT	
	未定	提督の決断Ⅱ	未定	光栄	SLG	
	未定	☆スーパーリアル麻雀グラフィティ	8,800円	セタ	TAB	X指定
今冬	未定	GOTHAⅡ～天空の騎士～	未定	光栄	SLG	
	未定	★ストリートファイターZERO	未定	カプコン	ACT	
'95年内	未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	ヴァンパイア	未定	カプコン	ACT	
	未定	実戦／　パチスロ必勝法SP（仮）	未定	サミー	TAB	
	未定	行け／稲中卓球部（仮）	未定	アクレイムジャパン	未定	
	未定	レボリューションX	未定	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	エイリアン　トリロジー	未定	アクレイムジャパン	未定	
	未定	☆金沢将棋	7,900円	セタ	TAB	
'95年末	未定	BUG／	未定	セガ	ACT	
	未定	ガーディアンヒーローズ	5,800円(予)	セガ	RPG	
	未定	ドラゴンフォース	5,800円	セガ	RPG	
	未定	プロサッカークラブをつくろう／（仮）	5,800円(予)	セガ	SLG	
	未定	忍空（仮）	未定	セガ	ACT	
	未定	闘神伝S（仮）	未定	タカラ／セガ	ACT	
	未定	ときめきメモリアル～forever with you～	未定	コナミ	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG（仮）	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	オリジナルポリゴンシミュレーション（仮）	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	ガンバード	5,800円	アトラス	SHT	
	未定	真・女神転生　デビルサマナー	未定	アトラス	RPG	
	未定	時空探偵DD～幻のローレライ～	未定	アスキー	ADV	
	未定	3Dロボットシューティング（仮）	未定	ゲーム アーツ	SHT	通信対戦
	未定	結婚～Marriage～	未定	小学館プロダクション	SLG	
	未定	バーチャレーシング　サターン	未定	タイムワーナー インタラクティブ	RAC	レーシングコントローラ(予)
	未定	★天地無用／（仮）	未定	ユーメディア	ADV	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
'96年春	未定	サクラ大戦	未定	セガ	ADV	マウス
	未定	☆新世紀エヴァンゲリオン	未定	セガ	ADV	
	未定	THOR～精霊王紀伝～	未定	セガ	A・RPG	
	未定	ドラゴンフォース	未定	セガ	RPG	
	未定	★リンクルリバーストーリー(仮)	未定	セガ	A・RPG	
	未定	風水先生(仮)	5,800円	HAMLET	SLG	
	未定	THE 7TH GUEST 2 11TH HOUR	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	
	未定	LUNAR(仮)	未定	角川書店	RPG	
	未定	斉天大聖～孫悟空～(仮)	未定	グラムス	SLG&RPG	
	未定	☆実戦! パチスロ必勝法3	未定	サミー	TAB	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	★ときめき麻雀パラダイスリミックス～恋のてんぱいビート～	未定	ソネット・コンピュータ・エンタテイメント	TAB	X指定
	未定	3×3 EYES～吸精公主～	未定	日本クリエイト	ADV	
	未定	大冒険(セント・エルモスの奇跡)	未定	パイ	SLG&RPG	
	未定	ナイトストライカーS	未定	ビング	SHT	
	未定	メタルブラック	未定	ビング	SHT	
	未定	AQUA WORLD 海美物語	未定	MIZUKI	SLG	
	未定	ISTO É ZICO～ジーコの考えるサッカー～	未定	MIZUKI	ETC	
夏	未定	★大運動会	未定	インクリメントP	SLG	
秋	未定	★ラグナロック・ステージ(仮)	未定	デジタルフロンティア	A・SHT	
'96年	未定	サクセスストーリー	未定	アルトロン	SLG	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	★ナイトゥルース	未定	ソネット・コンピュータ・エンタテイメント	ADV	
'97年	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	NBAバスケットボール サターン	未定	セガ	SPT	
	未定	★ビクトリーゴール2	未定	セガ	SPT	タップ
	未定	ファンタジーアース(仮)	未定	セガ	RPG	
	未定	ヴァンパイアハンター	6,800円	カプコン	ACT	
	未定	ストリートファイターIIムービー	6,800円	カプコン	ETC	(2枚組)
	未定	Wizard's Harmony(ウィザーズハーモニー)	未定	アークシステムワークス	SLG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	I.S.C	TAB	
	未定	エイリアン トリロジー	未定	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	モータルコンバットII 完全版	未定	アクレイムジャパン	ACT	
	未定	囲碁(仮)	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮)	未定	アスキー	SLG	
	未定	★クールスポット	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	餓狼伝説3	未定	SNK	ACT	
	未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	未定	SNK	ACT	
	未定	テニス(仮)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	誕生～デビューS～(仮)	未定	NECインターチャネル	SLG	
	未定	ドラえもん(仮)	未定	エポック	未定	
	未定	ウイングコマンダーIII	未定	EAV	SLG	
	未定	マジックカーペット	未定	EAV	SHT	
	未定	ダークセイバー(仮)	未定	クライマックス	ACT	
	未定	スナッチャー	未定	コナミ	ADV	
	未定	ときめきメモリアル～forever with you～	未定	コナミ	SLG	マウス
	未定	MYST 2(仮)	未定	サンソフト	ADV	
	未定	棋仙人(仮)	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	☆アイドル雀士スーチーパイII	未定	ジャレコ	TAB	X指定
	未定	☆スラムドラゴン	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	
	未定	OVER DRIVE	未定	ズーム	ACT	
	未定	TIZ(TOKYO INSECT ZOO)	未定	ゼネラル・エンタテイメント	ADV&RPG	
	未定	ARENA	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	★エンジェル グラフィティ	未定	ソフトビジョン	SLG	
	未定	★サイバーウォー	未定	ソフトビジョン	ACT	
	未定	★サッカー(仮称)	未定	ソフトビジョン	SPT	
	未定	★パチンコ(仮称)	未定	ソフトビジョン	TAB	
	未定	心霊呪殺師 太郎丸(仮)	未定	タイムワーナー インタラクティブ	ACT	
	未定	コブラ・ザ・サイコガン	未定	タカラ	ETC	
	未定	USFラッグチャンプ(仮)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮)	未定	日本物産	SLG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	テラクレスタNEO(仮)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮)	未定	日本物産	TAB	
	未定	FARADOON(仮)	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	空想科学ガリバーボーイ(仮)	未定	ハドソン	RPG	
	未定	天外魔境外伝 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	
	未定	★ボンバーマンSS	未定	ハドソン	ACT	
	未定	機動戦士ガンダム(仮)	未定	バンダイ	ACT	
	未定	☆PDウルトラマンリンク(仮)	未定	バンダイ	PUZ	
	未定	ポリゴンシミュレーション(仮)	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG(仮)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	GEX(ゲックス)(仮)	未定	BMGビクター	ACT	
	未定	3Dベースボール(仮)	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	ソーラー・エクリプス(仮)	未定	BMGビクター	SHT	
	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮)	未定	BMGビクター	RPG	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	Defcon 5	未定	マルチソフト	SHT	
	未定	☆重装機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	ゼロヨンチャンプSpecial(仮)	未定	メディアリング	RAC	
	未定	★ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ	未定	リバーヒルソフト	ACT	

MEGADRIVE ○メガドライブ(メガCD)

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
12月	未定	ぺんぎんPENGO	4,980円	セガ	ACT	未定	
	未定	サージカルストライク	6,800円	セガ	SHT	CD	
発売日未定	未定	ナイトメア・サーカス(仮)	未定	セガ	ACT	24M	
	未定	ズールのゆめぼうけん	8,800円	インフォコム	ACT	8M	
	未定	シャドウラン	7,800円	コンパイル	RPG	CD	
	未定	魔導物語I	未定	コンパイル	RPG	16M	○
	未定	エイリアン3	未定	ビック東海	ACT	4M	
	未定	サムライスピリッツ	6,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	CD	

GAME GEAR ○ゲームギア

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ
11月	17日	ソニックラビリンス	3,800円	セガ	ACT	4M	
	24日	Jリーグサッカー ドリームイレブン	5,500円	セガ	SPT	4M	○
	24日	魔導物語A―ドキドキばけーしょん―	5,500円(予)	コンパイル	RPG	4M	○
	24日	ポケット雀荘(再発売)	3,500円	ナムコ	TAB	1M	
12月	8日	ゴジラR～怪獣大進撃～	5,500円	セガ	SLG	4M	○
	未定	スーパー桃太郎電鉄III	5,800円	ハドソン	TAB	4M	○
	未定	LUNAR―さんぽする学園―	5,800円	ゲームアーツ	RPG	4M	○
発売日未定	未定	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	3,800円	セガ	PUZ	4M	

各タイトル変動チェック!

毎号の発売スケジュールで、大きな変動のあったものをチェックするこのコーナー。今月も新規タイトルが一気に増えてきているから、よーくチェックしておいたほうがいいぞ。まず一番のネタはゲームアーツ期待のタイトル「3Dロボットシューティング(仮)」が「アームズバトル」にタイトルが変更された点。そろそろ続報も出てきそうだから要チェックだぞ。また、その他ではいきなり発表された「クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～」。こちらは上下巻セットのお得品だ。年末のプレゼントにグーだね? 次号からの月2回刊「サタマガ」第1号で公開できそうだぞ。

ソフトメーカー伝言板
SOFT MAKER INFORMATION

メーカー伝言板募集中!! いきなり新作を発表してくるメーカーさんや、最近ちょっとごぶさたしている気になるメーカーさんなどに、近況報告やソフトのPRなどをしてもらうこのコーナー。じっくり読んでいくと、意外な掘り出し情報があるかもよ？

セガ・エンタープライゼス
いよいよ年末商戦に突入です。年末タイトルの情報や発売日も続々と発表されている中、ついにV.F.2の発売日も発表されました。この年末、ゲーム業界注目の的のタイトル。必ずユーザーの皆様に満足していただけると思います。ぜひご期待ください。

カプコン
セガサターンマガジン読者の皆々様!! まことにお待たせいたしました。ついに出ます、出します、大放出！ あの「X-MEN」が、11月22日、5,800円でやっとお届けできます。お友達とお誘い合わせの上、ぜひ、お買い求めくださいませ。えっ、他のタイトル？ また再来週。

SNK
セガサターンとのクロスライセンスが結ばれて、はやひと月。サターンへの移植第1弾は、ネオジオで大人気の2大タイトルです。3vs3が超熱い！「ザ・キング・オブ・ファイターズ'95」。そして、スウェーを極めろ！「餓狼伝説3」。さらにアーケードでは、あのサムライ達が動き出す！

アクレイムジャパン
「バーチャルフォトスタジオ」の撮影も無事終了して、いよいよサターンで初のカメラマンシミュレーションゲームが登場！ 12月発売予定なので、くわしい内容は今後のサタマガをチェック。アクレイムのセガサターンソフトに乞うご期待！

光栄
発売から1カ月がたった「信長の野望・天翔記」。もう天下統一はできたかな。ゲームを楽しんでくれてるみんなに、ぜひ読んで欲しい本が登場だ。タイトルは、「信長の野望・天翔記事典」。ゲーム関連、戦国史関連の用語を面白く解説してるんだ。絶対見逃せないぞ！

NECインターチャネル
読者の皆様はじめまして。サターン初参入ということでスタッフ一同盛り上がっているNECインターチャネルです（ちなみに新興宗教団体ではありません）。前号で発表した「誕生S」を筆頭に、新しい分野にどんどん挑戦したいと思っています。応援よろしくね。

エレクトロニック・アーツ・ビクター
12月22日発売予定の「テーマパーク」。このソフトは、自分の好きなように遊園地を造ることができるシミュレーションソフトなんだ。特にジェットコースターを思いどおりにレイアウトするのはすごく面白いぞ！ あまり過激なコースにするとお客さんが飛んでいってしまうぞ！

9003 inc.
初めまして。TVモニターの中で熱帯魚を育てるという電子ペットソフトを開発している9003 inc.です。のんびりくつろげるBGMや、ガイダンス機能が充実しており、ご家族みんなで楽しむことができます。ゲームで熱くなった後は、「AQUAZONE」でリラックスしてみてはいかがでしょうか。

ギャガ・コミュニケーションズ
冬休み、クリスマス・シーズンに向けて、自信を持って贈るファンタジー・アドベンチャー。世界中の観光地、名勝へサンタクロースと一緒に出かけましょう。便利な世界地理デジタル・ガイドブックもついていますので、色々な情報を写真や動画を見ながら楽しむことができます。

グラムス
発売日も12月21日と決定し、いよいよ大詰めを迎えた「クォヴァディス」。CGムービーや、アニメシーンなど、ゲームを楽しくする演出がニクイほど入っていて、ゲームファンだけじゃなく、アニメファンも大満足な仕上がりです。ラジオドラマや主題歌も併せてよろしくお願いしま〜す。

サミー工業
サミー工業の竹中です。サターンの「実戦パチスロSP」も順調に進んでいますが、もう1タイトル、新作を予定してます。ヒントは、ムフフなゲームです。しかも、気合い入りまくりのアニメ絵ものです。やっと、僕の本領が発揮できるタイトルです。詳しくは次号のサターンマガジンで。

ジャレコ
初登場から9年目にして、ついにここまでやってきました。「燃えプロ」シリーズ最新作は、CGとベースボールカードでパワーアップしつつ、サターン独自の機能も追加され、リアルすぎる動きで、きっとあなたを満足させます。TVCMも久々にやるダス！

ハドソン
秋も深まり紅葉がきれいになってきましたね。こんな季節は、家にこもって一日中セガサターンでもやってましょう。さあ、ハドソンはそのためにソフトを2本用意しました。まず「空想科学世界ガリバーボーイ」と「ボンバーマンSS」。まだ発売まで時間があるけど、みんな楽しみにね!!

バンタンインターナショナル電脳工場
ある朝目覚めて自分が全く知らない他人になっていたら？ そんな問いかけが「デスマスク」の物語へと発展したのです。主人公が追跡していた犯罪王エンジェルの顔に整形されていたところからゲームが始まります。でも、極悪人だけどエンジェルみたいにかっこよかったら、ちょっとウレシイ!?

バンダイビジュアル
バンダイビジュアルは、来月2月発売の「リターン・トゥ・ゾーク」でゲーム業界に本格参入します。アニメ業界のノウハウを生かしたソフトを続々提供していきますので、どうぞよろしく！ 第2弾は誰でも知っている意外なタイトルですが、なぜかアニメではありません。ノウハウの行方は？

バンプレスト
大変お待たせしました。サターン用ソフト「北斗の拳」がいよいよ12月に発売になります。注目すべきは、北斗ファンなら誰でも楽しめる、完全オリジナルストーリーのストーリーモード。そしてバトルモードは対戦の駆け引きを存分に楽しめます。ご期待ください。

ビック東海
サターンソフトの記念すべき第1弾「ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜」を12月中旬に発売!! 実際のゴルフ場では絶対に味わえない超トリッキーな18ホールを、4種類のハイパーショットを駆使して攻略するネオゴルフシミュレーション!! 寒いこの冬を熱くする！ ご期待ください。

吉本興業
「爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX」12月1日発売に向け、開発スタッフはラストスパート。モニター調査では老若男女・爆笑の連続！ 「これはいけるデェ〜！」と担当者は大騒ぎ。これから各地のイベントで吉本タレント司会のクイズ大会を開催予定。来てくれたらお礼のブー。（by 間寛平）

サタマガ編集部チェーック!!
いよいよ年末商戦の計画も発表され、ヒートアップ中のサターンソフト。次号、月2回刊の新創刊号（11月24日発売）では、年末以降について期待のソフト群をまさにパーフェクトな最新スクープ情報をお届けするぞ。また、次号以降の新作では、期待度の超高い噂の移植作や、話題のアーケード移植作が早くも発表の動きがありそうだ。このへんの動向は、期待して待っていいぞ。そして、12月8日、及び1月26日発売号では、意外な新作が飛び出す予感が……!? このところ姿を潜めていたアイツが、リターンバック!! その姿に驚く人も多いはずだぞ。次回からの『サタマガ』は必読だ!!

10えん
5えん
一回百円
功夫が足りないわっ
ぱくぱく VIRTUAはんたー
16

格闘野郎待望の「X-MEN」遂に登場

クリエイティブヒューマン

でんわ03-5443-8469(代)

通信販売

送料 ¥780

一万円以上御注文の方は送料をサービス致します。(本体を除く)

creative human 営業時間 AM10:00～PM8:00

FAXは24時間受付 03-5443-6593

着払い・年中無休

アーケードからの挑戦状

X-MEN

対戦プレイが熱い

11/22発売 ¥5,220

バーチャコップ (バーチャガンセット)

協力プレイが熱い

11/24発売 ¥7,020

発売日	タイトル	価格
11/2	F1 Liveインフォメーション	¥5.220
11/10	ばくばくアニマル世界飼育係選手権	¥4.320
11/17	戦略将棋　至高の定跡	¥6.120
11/17	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	¥5.220
11/22	オフワールド・インターセプターエクストリーム	¥5.220
11/22	ぱっぱらぱおーん	¥4.320
11/24	シュトラール	¥4.320
11/24	金沢将棋	¥7.110
11/10	おーちゃんのお絵かきロジック	¥4.410
11/17	RAYMAN	¥5.220
11/24	燃えろ!! プロ野球'95	¥5.220
12/1	バーチャファイターII	¥6.120
12/1	ハットトリックヒーローズ	¥5.220
12/1	NBAJAM トーナメントエディション	¥5.220
11/未定	ドラゴンボールZ 真武闘伝	¥6.120
11/10	マルチナディアVol.1(ビデオCD)	¥5.880

「2人同時プレイ用!」バーチャガン

「バーチャコップ」と一緒に予約した場合 ¥2,400

「バーチャガン」単品注文の場合 ¥2,600

闘神伝S

11/24

セガ/SS/定価¥5,800

夢の移植が遂に実現!プレイステーションの「顔」とも言うべき闘神伝が、サターンでプレイ可能になりました。しかも単なる移植に止まらず、ストーリーをCGムービーで紹介する「列伝モード」が追加され、さらに新キャラクターとして「緋い瞳の堕天使」クビードが参戦!PS版を持っている人も、充分に満足できる内容になっています。

予約特価 ¥5,220

峠 KING The Spirits

発売中

アトラス/SS/定価¥5,800

実在する峠道をステージにした、走り屋にとっては夢の様なソフトが誕生。6台のエントリーマシンをチューンナップし、箱根ターンパイク・生駒スカイライン・大垂水の3コースに挑め!4人まで対戦も可能です。もちろん「レーシングコントローラー」に対応!

予約特価 ¥5,220

バーチャファイター CGポートレート

AKIRA PAI

各¥1,150

テレビゲーム、コンピュータゲーム用3Dサウンド 3RADD

超すっごい

定価¥7,800の品(税込)

5,980円

■広告のページを見てネ!

超お得 セガサターン +プラス バーチャファイターRemix

限定15台

定価¥34,800を ¥31,980

話題の移植作、続々と登場!

スーパーリアル麻雀グラフィティ 11/24 ¥7,920

キャラクジーファイト 11/22 ¥5,220

今月の特価

	タイトル	価格
(MC)	バトルファンタジー	¥500
(MC)	惑星ウッドストック	¥180
(MC)	アーネストエバンス	¥980
(MC)	爆伝	¥980
(MD)	イチダントアール	¥1,980
(MD)	プロフットボール	¥500
(MD)	マジカルアドベンチャー2	¥1,980
(MD)	ファンタシースター 千年紀の終わりに	¥1,980
(MD)	ぷよぷよ通	¥1,980
(MD)	タントアール	¥1,980
(MD)	ミッキー&ドナルド	¥1,980

消費税サービス

※売切御免!注文はお早めに

セガサターン

タイトル	価格
ゲイルレーサー	¥TELにて
クロックワークナイト　上巻	¥TELにて
DAYTONA　USA	¥TELにて
パンツァードラグーン	¥TELにて
ペブルビーチゴルフリンクス	¥TELにて
三国志IV	¥TELにて
極上パロディウスだ!	¥TELにて
新・忍伝	¥TELにて
デジタルピンボール	¥TELにて
ブルーシード　奇稲田秘録伝	¥TELにて
サイドポケット2	¥TELにて
平成天才バカボン　すすめ!バカボンズ	¥3.980
学校の怪談	¥4.880
実況パワフルプロ野球!'95	¥4.880
Dの食卓	¥7.480
リグロードサーガ	¥4.880
クロックワークナイト　下巻	¥3.980
ゆみみみっくすREMIX	¥TELにて
THE野球拳スペシャル	¥6.280
シャイニングウィズダム	¥4.980
レースドライビン	¥4.980
卒業II　ネオ・ジェネレーション	¥5.880
テレビアニメスラムダンク	¥5.880
ウイニングポストEX	¥5.880
魔法騎士レイアース	¥4.180
ファイプロ外伝ブレイジングトルネード	¥TELにて
実戦麻雀	¥6.280
レイヤーセクション	¥4.980
ブルーシカゴブルース	¥TELにて
ワールドアドバンスド大戦略	¥6.780
マスターズ　遥かなるオーガスタ3	¥4.980
スチームギアマッシュ	¥4.980
永世名人	¥4.880
魔法の雀士　ぽえぽえポエミィ	¥6.780
シムシティ2000	¥4.980
ウイングアームズ　華麗なる撃墜王	¥4.980
メタルファイターMIKU	¥TELにて
信長の野望　天翔記	¥8.480
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	¥4.980
宝魔ハンターライム	¥7.580
出たなツインビーヤッホー!	¥4.980
天地無用!ごくらくCD-ROM	¥6.780
ゲームの鉄人　THE上海	¥5.880
バーチャファイターCGポートレート(サラ)	¥1.150
バーチャファイターCGポートレート(ジャッキー)	¥1.150
ときめき麻雀パラダイス	¥6.120
サンダーストーム&ロードブラスター	¥6.120
セガインターナショナルビクトリーゴール	¥4.320
ザ・サイコトロン	¥5.220
バーチャルオープンテニス	¥7.020
占都物語	¥5.220
キング・オブ・ボクシング	¥5.220
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥5.220
ただいま惑星開拓中!	¥5.220
ぷよぷよ通	¥4.320
ハングオンGP'95	¥5.220
プリンセスメーカー2	¥7.020

※その他のソフトは、TELにてどうぞ!

スーパー32X・メガドライブ

タイトル	価格
スペースハリアー	¥TELにて
DOOM	¥TELにて
フレッドカプルスゴルフ	¥TELにて
TEMPO	¥TELにて
メタルヘッド	¥TELにて
モータルコンバットII　究極神拳	¥TELにて
バットマンフォーエヴァー(32X)	¥7.480
ジ・ウーズ	¥3.980
ファーレンハイト	¥4.760
フォアマンフォーリアル	¥6.160

ハード

タイトル	価格
メガドライブ2	¥6.280
メガCD2	¥9.980
スーパー32X	¥13.440
カラーゲームギア各種	¥9.880
GG忍空パック	¥11.800
GGレイアースパック	¥9.980
アタリジャガープラス	¥29.800

パーツ

	タイトル	価格
SS	コントロールパッド	¥2.280
SS	バーチャスティック	¥4.380
SS	レーシングコントローラー	¥5.380
SS	アナログミッションスティック	¥7.250
SS	シャトルマウス	¥2.780
SS	ファイティングスティックSS	¥5.560
SS	サンサターンパッド	¥3.180
SS	ファイティングコマンダーSS	¥2.280
SS	トルネードパッド	¥2.740
SS	トルネードスティック	¥4.680
SS	マルチターミナル6	¥3.480
SS	パワーメモリー	¥4.380
SS	ステレオAVケーブル	¥1.840
SS	S端子ケーブル	¥1.840
SS	RGBケーブル	¥2.320
SS	RFユニット	¥1.840
SS	電子ブックオペレーター	¥3.480
SS	フォトCDオペレーター	¥3.480
SS	ムービーカード	¥18.280
SS	3RADD	¥5.980

新作を予約された方には、消費税をサービスします。 クリエイティブヒューマン通販部 東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル4F

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆でマス内に正しく記入してください。その際、数字は算用数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が5の場合	(例2) 回答が08の場合	(例3) 回答が15の場合	(例4) 回答が1の場合
よい例	5	0 8	1 5	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左のマスからいれてください。

0 1　0 7　1 5

1 性別　男性　1　女性　2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 主婦
15 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）

01 ファミコン通信
02 ファミコン通信　BROS.
03 TECH サターン通信
04 GameWalker
05 Vジャンプ
06 覇王
07 ゲームオン／
08 電撃王
09 じゅげむ
10 LOGiN
11 ゲーメスト
12 サターンスーパー
13 サターンファン
14 アーケードゲームマガジン
15 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 すごくよい
02 よい
03 普通
04 よくない

7 本誌が月2回刊になったことについてどう思いますか。

01 とてもよいと思う
02 よくないと思う
03 今後の内容しだい

8 表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

9 表1の今号の記事で面白くなかった（悪かった）ものを8つまであげてください。

10 表2からあなたがもっているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを5本まで選んで答えてください。

表1　今月号の記事

01 LAMD MARK
02 DATA STATION
03 セガサターン読者レース
04 特報　バーチャファイター2
05 特報　セガラリー・チャンピオンシップ
06 特報　バーチャコップ
07 特報　X-MEN
08 特報　ヴァンパイアハンター
09 特報　THE KING OF FIGHTERS'95
10 特報　餓狼伝説3
11 特報　闘神伝S
12 特報　エアーズアドベンチャー
13 特報　サクラ大戦
14 特報　ゲボッカーズ
15 特報　PDウルトラマンリンク
16 特報　野茂英雄ワールドシリーズベースボール
17 特報　超兄貴
18 特報　GHOTA II
19 特報　きゃんきゃんバニーブルミエール
20 VOYAGER
21 サターン教布教計画
22 攻略　ワールドアドバンスド大戦略
23 ハイローラー会
24 NUDE na HARD
25 娘よ サターン脱衣麻雀ソフトの今
26 ひらけ／ 情報玉手箱
27 NEW RELEASE TITLE
28 真・女神転生 デビルサマナー
29 ガーディアンヒーローズ
30 ドラゴンフォース
31 機動戦士ガンダム
32 北斗の拳
33 Jリーグプロサッカークラブをつくろう
34 QUOVADIS
35 テーマパーク
36 ザ・タワー
37 ガンバード
38 ギャラクシーファイト
39 湾岸デッドヒート
40 ガンバード
41 眸KING THE SPIRITS
42 3×3EYES
43 コンプリートガイド
44 AM3研 Rush//
45 AM2研 Express Neo
46 LUNAR EX
47 セガサターンソフトレビュー
48 次世代機裏技リーグ
49 CD BROS.

表2　ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン
02 ハイサターン
03 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
04 スーパー32X
05 プレイステーション
06 3DO（REAL、TRY）
07 PC-FX
08 スーパーファミコン
09 PCエンジンシリーズ
10 NEO・GEO（CDを含む）
11 ゲームギア
12 バーチャルボーイ
13 Nintendo64（任天堂次世代機）
14 ムービーカード（ビデオCDデコーダ）
15 フォトCDオペレーター
16 電子ブックオペレーター
17 レーシングコントローラー
18 バーチャスティック
19 アナログミッションスティック
20 RGBケーブル

表3　ソフトリスト

001 アイドル雀士スーチーパイII
002 AQUAZONE for SEGA Saturn
003 AQUA WORLD 海美物語
004 ARENA
005 アルバートオデッセイ外伝
006 アローン・イン・ザ・ダーク2
007 ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～
008 ヴァンパイアハンター
009 Wizard's Harmony
010 ウイングコマンダーIII
011 エアーズアドベンチャー
012 エイリアン トリロジー
013 NFLクォーターバッククラブ'96
014 NBAバスケットボール サターン
015 EMITバリューセット
016 エンジェル グラフィティ
017 OVER DRIVE
018 海底大戦争
019 Chaos Control
020 ガーディアンヒーローズ
021 ガーディアンフォース
022 餓狼伝説3
023 ガンバード
024 棋仙人（仮）
025 機動戦士ガンダム（仮）
026 きゃんきゃんバニー・ブルミエール（仮）
027 空想科学ガリバーボーイ（仮）
028 QUOVADIS（クォヴァディス）
029 クリーチャー・ショック
030 くるりんPA
031 クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～
032 慶応遊撃隊活劇編
033 結婚～Marriage～
034 GEX（ゲックス）（仮）
035 現代大戦略 Strikes（仮）
036 コットン2
037 コブラ・ザ・サイコガン
038 GOTHA II～天空の騎士～
039 ゴジラ 列島震撼
040 サイバーウォー
041 サイベリア
042 サクセスストーリー
043 サクラ大戦
044 3×3EYES～吸精公主～
045 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
046 THE 7TH GUEST2 11TH HOUR
047 The Tower
048 ザ ハイパーゴルフ～デビルズコース～
049 ザ・ホード
050 シーバス・フィッシング
051 シェルショック
052 四柱推命ピタグラフ
053 真髄対局囲碁 碁仙人
054 新世紀エヴァンゲリオン
055 神罰 人生の意味
056 真・女神転生 デビルサマナー
057 心霊呪殺師 太郎丸（仮）
058 Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／
059 時空探偵DD～幻のローレライ～
060 実戦／ パチスロ必勝法3
061 重装機兵レイノス2
062 ストリートファイターII ムービー
063 ストリートファイターZERO
064 スナッチャー
065 スラムドラゴン
066 3Dベースボール（仮）
067 斉天大聖～孫悟空～（仮）
068 セガラリー・チャンピオンシップ
069 ソーラー・エクリプス（仮）
070 ZORK 1
071 誕生～デビューS～（仮）
072 ダークセイバー（仮）
073 ダービースタリオン（仮）
074 大運動会
075 大冒険（セント・エルモスの奇跡）
076 ダライアス外伝（仮）
077 ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま
078 超兄貴～究極無敵銀河最強男～
079 テーマパーク
080 TIZ（TOKYO INSECT ZOO）
081 提督の決断II
082 TECMO SUPER BOWL（仮）
083 テラクレスタNEO（仮）
084 天外魔境外伝 第四の黙示録
085 天地無用／ 魅御理温泉 湯けむりの旅
086 DEATH MASK
087 Defcon5
088 DX人生ゲーム
089 でろーんでろでろ
090 THOR～精霊王紀伝～
091 ときめき麻雀パラダイスリミックス
092 ときめきメモリアル
093 ドラえもん（仮）
094 ドラゴンフォース
095 ナイトストライカーS
096 NINKU―忍空―
097 ノバストーム
098 ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ
099 バーチャファイターCGポートレートシリーズ
100 バーチャルフォトスタジオ（仮）
101 バーチャレーシング セガサターン
102 バーチャファイター2
103 パチンコ倶楽部
104 必殺パチンココレクション
105 日灼けの想い出（＋婚くり）
106 ビクトリーゴール2
107 PDウルトラマンリンク（仮）
108 ファーザークリスマス
109 FARADOON（仮）
110 ファンタジーアース（仮）
111 フィッシング甲子園
112 FIFAサッカー'96
113 風水先生（仮）
114 FEDAリメイク／
115 フォラー・ツワー
116 プロ麻雀 極S
117 北斗の拳
118 ボンバーマンSS
119 麻雀狂時代～コギャル放課後編～
120 マジカルドロップ
121 マジックカーペット
122 マスターオブモンスターズ
123 松方弘樹のワールドフィッシング
124 MYST2（仮）
125 メタルブラック
126 モータルコンバットII 完全版
127 リターン・トゥ・ゾーク
128 LUNAR（仮）
129 ルパン三世～THE MASTER FILE～
130 レインドロップス
131 レガシー・オブ・ケイン（仮）
132 レボリューションX
133 ロードランナー レジェンドリターンズ
134 ロボット握艦RPG（仮）
135 ROBO・PIT
136 湾岸デッドヒート

SEGASATURN MAGAZINE GRAND PRIX

1995年度

前夜祭

最高の栄誉は？

　セガサターンが発売されて、いよいよ１年。この１年間は本当にいろいろなことがあり、いろいろなソフトが発売されました。我が『セガサターンマガジン』では、躍進めざましいセガサターン最高の栄誉を決めるべく、「セガサターンマガジングランプリ」を設立、ここに１年に１度の一大イベントとして、各部門ごとに最優秀賞を決めるセガサターン最大最高の賞を用意させてもらった。はたして、この１年で最高の栄誉を勝ち取る作品は何か？　最優秀作品を始め、キャラクター、出来事など、受賞作品はすべてキミの１票によって決まるぞ！　もちろん参加者の皆様にはうれしいプレゼントも用意。みんなで盛り上げてくれ!!

これが全17部門だ

今回の「セガサターンマガジングランプリ」では、以下の17部門を設立。投票は１部門１作品、投票部門は自由だ（つまり全部に投票しなくても可）。各賞は以下のとおり。

最優秀作品賞

　現在までに発売されたサターンソフト全120作品の中から、文字通り「最優秀」の１作を決定するもので、セガサターンマガジングランプリでは最も名誉ある賞だ。全体的な完成度はもちろんのこと、その作品のもつ風格、市場への貢献度など、あらゆる要素が判断材料となるであろう。だが、最終的には何ものにも流されない、君たちの節度と良識のある投票をお願いしたい。

いろいろな意味でサターンの象徴ともいえる「VF」。

移植度はもとより、デキも絶妙な「レイヤーセクション」。

サターン初の本格派SLG「WA大戦略」も注目株。

シューティング作品賞

　今回のシューティング部門は、横スクロールもの、縦スクロールもの、ガンシューティングもの、3Dもの、オリジナルもの、移植ものなど、バリエーションが豊富なうえ、そのクオリティも非常に高いのが特徴だ。もちろん、ユーザーにとってはうれしいことだが、どれを選んでいいのか迷ってしまうのも事実。おそらく、個別部門では最も激戦が予想される部門といえるだろう。

表現が難しい3DSHTを、見事な演出で仕上げた逸品。

コナミデラックスパックシリーズは２作とも上位に来る？

ガンシューティングは誰にでも遊べる間口の広さが強みだ。

RPG作品賞

　RPG作品部門は作品数が５本という少なさだが、よく見てみると、「２ＤフィールドタイプのオーソドックスなRPG」というステロタイプに安易に逃げなかった意欲作が占めている。とりあえず超大作というわけではなかったがどれも秀作だ。この部門はサードパーティー開発作品がまったくなく、セガ製ソフトが独占しているのは残念だが、上位争いは意外と面白くなりそうだぞ。

サターンのRPGは、T&E開発の「V・ハイドライド」から。

戦闘シーンがレンダリングCGの「リグロードサーガ」。

「レイアース」は原作を知らない人も楽しめる内容だった。

アクション作品賞

　アクション作品部門はノミネート作品の約半数を格闘ものが占めており、ある意味ではこれら格闘ゲームと一般的なアクションゲームがどんな割合で票を獲得していくかが興味深いところだ。格闘ものでは、カプコン系とセガ系、その他サードパーティーの作品がしのぎを削る展開が予想されるが、はたして結果は？　また他のアクションゲームはどこまで食い下がれるのか興味深い？

「VF」とは嗜好性がひと味異なる「リミックス」。

格闘もの以外で気炎を上げる貴重な存在の「マッシュ」。

カプコンの格闘ものは「X-MEN」など票が伸びそう？

第１回セガサターンマガジングランプリ 応募証

シミュレーション作品賞

シミュレーションといえば歴史ものかウォーゲームタイプの２つに分類できたのはひと昔前の話。最近のゲーム市場は育成シミュレーションや何かを開発するものまで多岐にわたり、ひとまとめにできにくくなりつつある。まだ、サターンにはいずれも本数が少ないので、今回はとりあえず一緒に扱うことにした。君たちがハマった作品、思い入れのある作品に自由に投票してくれ。

サターン初の育成SLG「卒業II」。異色ゆえ好みが？

「WA大戦略」は、一生遊べそうなぐらい内容が濃い傑作。

歴史SLGだと「信長」、「三國志」の光栄の独壇場か？

アドベンチャー作品賞

本格推理もの、怖いホラーもの、明るいアニメものなど、ユーザーの好みに応じて幅広いジャンルの物語が楽しめるのが、アドベンチャーのいいところ。この部門は「アドベンチャーゲーム」の定義をやや広めに解釈したため、ノミネート作品にはちょっと毛色の異なるものも含まれているが。君たちが感動したもの、ストーリーを楽しめたものなどに、素直に投票してほしい。

独特の世界観とグラフィックが魅力の「MYST」。

操作方法を極限まで簡略化。物語に没頭できる「D食」。

ADVとSLGの融合が新鮮に感じられた「MIKU」。

スポーツ作品賞

野球、サッカー、バスケットボール、テニス、ボクシング、プロレスなど、一般的なスポーツものに加えて、レースゲーム（スポーツの広義としてモータースポーツも入れるということにした）も含めたノミネート作品群から、優秀作品を選んでもらう部門だ。ジャンルの性質が「ゲームソフトの定番」的なものだけに、内容勝負の戦いが予想される。みんなの熱き一票に期待する。

サターンのレースゲームの雄「デイトナUSA」。

32ビット機ならではのポリゴン＋スプライト融合「SD」。

ゴルフゲームの代名詞的存在である「オーガスタ」。

その他のジャンル作品賞

麻雀や将棋などのテーブルゲーム、パズルもの、クイズものといった、ここまで挙げてきた各部門に該当しない（最優秀作品賞を除く）作品はすべてここに集約される。なお、データベース、CG集、占いといった、いわゆる「ゲーム」という枠にとらわれないソフトも合わせて含むぞ。ノミネート作品本数が他の部門より多めなので、投票の際にはリストをよく見て熟慮してほしい。

「ぷよ通」などの、ファミリー系ソフトは強いかも？

２バージョンある「スーチーパイ」は票割れが心配。

「CG集」。ゲーム以外のソフトも善戦しそうだ。

最優秀グラフィック賞

これは簡単に言うと、作品中のグラフィックが優れているものを選定しようという部門だ。その判断に関しては特に基準を設けていないので、作品全体を通してのクオリティを評価するという方針でもいい。あるいは特定の一場面が気に入っている作品があれば、それに投票するという考えでもいっこうにかまわない。今までに見てきた作品を思い浮かべながら、じっくり選ぼう。

CGの金属っぽい質感が特徴の「ペバルーチョ」。

CGとボーカルが一体化した「CGポートレートシリーズ」。

「D・ピンボール」はサターンでは数少ない高解像度作品。

最優秀音楽賞

こちらは、作品中に使用されている音楽が優れているものを選定する部門。単純に、全体を通してBGMが良くできているものを選んでもいいが、効果音や音質、音色、作品とのマッチングといった要素も加味したうえで投票してもらえるとうれしい。また、音楽の完成度そのもの以外にも、「作品中での使われ方が効果的」、「演出に一役買っている」という、応用部分も含まれているぞ。

有名なクラシックのアレンジが主体の「極パロ」。

「X JAPAN」はゲーム性より音楽性を追究している。

有名ミュージシャンを起用した「EMIT」シリーズ。

最優秀シナリオ賞

「最優秀シナリオ賞」とは、文字どおり作品中のストーリーやシナリオが優れているものを選定する部門だ。ただし、「シナリオ」だからといって必ずしもアドベンチャーゲームやRPGだけではなく、すべてのジャンル（アクションゲームなども含めて）が対象となっているので注意。ゲーム開始からエンディングまでを通して、広い意味（世界観、ステージ展開など）で判断してほしい。

捜査進行が一筋縄ではいかなかった「ワンチャイ」。

緻密な設定シナリオ「ブルー・シカゴ・ブルース」。

全８話という大ボリュームが１本になった「ライム」。

最優秀移植作品賞

この部門は、アーケードはもちろんのこと、パソコン、他のゲーム機を含めて「移植作品」のカテゴリーに属するものすべてから、その移植度の高さを基準に選定するものだ。単純に移植度の高いと思うものに投票してもいいが、移植に際してアレンジ（バージョンアップ）され、完成度が高くなったものなどは、それも判断材料の１つとして投票してくれるといいだろう。

パソコン版よりもグラフィックが向上した「プリメ２」。

移植度の高さ＋縦画面という心憎い移植の「レイヤー」。

「PV」で"完全移植"という言葉が背負う重さを痛感？

最優秀男優賞

すべてのノミネート作品を対象に、気に入った登場する男性キャラクターから選んでもらうのがこの部門。主役級キャラクターに限らず、出番の少ない脇役、渋い敵役、その他動物など(?)、とにかく男性(に分類されるもの)だったら何でもOK。女優賞だけ投票しようと思っている不届きな(?)男性ユーザーの諸君も、できれば棄権などしないできっちり参加してくれることを望む。

セガのイメージキャラクターともいえる(?)ペペルーチョ。

サターン発売の目玉商品として発売された「バーチャファイター」のキャラクターの1人、ジャッキー。

最優秀女優賞

これも男優賞と同じく、すべてのノミネート作品からお気に入りの女性キャラクターに投票してもらおうという部門だ。格闘ゲームのあの子に決めるも良し、オープニングでさらわれたっきりエンディングまで2度と出てこないあの方(?)にするも良し、1場面にしか登場しないけど何故か存在感の強いあの娘を推すも良し。思い入れはそれぞれあるだろうけど、おおいに悩んで投票してくれ。

この娘を相手にして、コンティニューしまくった人も多いだろう「PV」3人娘の1人、早坂晶。

女性キャラはより激争が予想される。写真はジャッキーと同じく「バーチャ」キャラの1人、パイ。

パッケージアート賞

これはソフトのパッケージの、デザインや体裁などが良いものにスポットを当てて評価しようという部門だ。日頃はなにげなく眺めて気にも止めないパッケージや説明書の表紙も、改めて見てみると使用イラストに凝ったものとか、尋常なじゃなく気合いの入ったものが結構あるはず。とりあえず手持ちのソフトを並べて「これだ」と思うものを1つ選んでみてはどうかな?

竹本泉氏のイラスト集や各種設定資料を1冊の小冊子としてまとめたものがパッケージに同梱されている「ゆみみみっくすREMIX」。

この号ではまだ発売されてはいないが、サターン初の周辺機器同梱パックとなる「バーチャコップ・バーチャガン同梱パック」。

セガール賞

この部門は、この1年の間にサターン市場やセガを取り巻く環境で起こったいろいろな出来事を、10大ニュース風にまとめてみようというものだ。君たちサターンユーザーにとって、印象が強かった出来事、心に残っている出来事を1つ挙げてほしい。ちなみに、みんなも気づいたと思うけど、セガール賞という名前はセガのCMのあのチンパンジー君にちなんで付けられたものだ。

サターンが100万台を突破したりSNKが参入したりと様々なことがあった1年間だね。

周辺機器賞

そして最後の部門はこれ。周辺機器賞は、文字通りサターンの周辺機器(正規に販売されているものに限る。海賊版は不可)の中から1つを選んで投票してもらおうというもの。投票基準に関しては、純粋に操作のしやすさ、有効度、将来性、使用頻度など、いろいろあると思うが、あえて明確には設けていない。君たちの価値基準で決めてもらって結構だから、右のリストの中から選んでくれ。

セガ純正のものだけでも写真以上の製品が発売されている。驚きだね。

サードパーティからも右の「ファイティングスティックSS」などが出ている。

周辺機器リスト

エントリーNo.	名称	メーカー名	発売日	価格
1	コントロールパッド	セガ・日本ビクター・日立	94・11・22/'95・8・1	2,500円
2	バーチャスティック	セガ	94・11・22	4,800円
3	ステレオAVケーブル	セガ	94・11・22	2,000円
4	モノラルAVケーブル	セガ	94・11・22	2,000円
5	S端子ケーブル	セガ	94・11・22	2,000円
6	RFユニット	セガ	94・11・22	2,000円
7	シャトルマウス	セガ	94・11・22	3,000円
8	パワーメモリー	セガ	94・12・6	4,800円
9	ファイティングスティックSS	ホリ電気	94・12・21	5,980円
10	マルチターミナル6	セガ	95・1・20	3,800円
11	レーシングコントローラー	セガ	95・4・1	5,800円
12	サンサターンパッド	サン電子	95・5・26	3,480円
13	ファイティングコマンダーSS	ホリ電気	95・7・24	2,480円
14	ムービーカード・ビデオCDデコーダ	セガ・日本ビクター	95・6・23/'95・3・27	19,800円
15	フォトCDオペレータ	セガ	95・6・23	3,800円
16	電子ブックオペレータ	セガ	95・6・23	3,800円
17	SGトルネードスティック	イマジニア	95・7・28	4,980円
18	SGトルネードパッド	イマジニア	95・7・28	2,980円
19	アナログミッションスティック	セガ	95・9・29	7,800円
20	RGBケーブル	セガ	95・10・13	2,500円
21	アスキーパッドX	アスキー	95・11・24	2,580円
22	バーチャガン	セガ	95・11・24	2,900円

応募方法はこちら

応募先
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6平田ビル2F
セガサターンマガジン編集部
「セガサターンマガジングランプリ」係

今年から始まるセガサターンマガジングランプリ。以下のルールをちゃんと守って応募してくれ(でないとボツだ!)。
①まず、このコーナーの最初にある「応募証」を切り取って貼る。(封書でもハガキでOKだけど応募証のコピーはダメ)
②投票の際には次のページの応募用紙、もしくは応募用紙と同じ体裁のものかコピーしたものに必ずエントリー番号を記入。
③男優賞、女優賞はエントリー番号の他に具体的な名前や出てきたシーン名を記入してほしい。

応募〆切は12月10日
(当日消印有効)

豪華賞品はこちら

①アナログミッションスティック(5名様)
②バーチャスティック(5名様)
③パワーメモリー(10名様)
④フォトCDオペレーター(10名様):以上提供セガ
⑤お好みソフト(20名様):提供ソフトバンク

太っ腹なセガ様がみんなのために豪華賞品を用意してくれたぞ。今回投票してくれたみんなの中から、抽選で総勢50名に上にあるような豪華賞品をプレゼント。投票するハガキなどに希望の賞品の番号を書いてくれ。なお、お好みソフトを希望する場合は第3希望までを書くこと。投票待っているぜ!!

※賞品はモニターとして扱わせていただきます。

SEGASATURN MAGAZINE

GRAND PRIX 前夜祭

これが1994年11月22日～1995年11月24日までの全120タイトルだ！

ジャンル	作品No.	タイトル	メーカー名	発売日	価格
アクション	1	バーチャファイター	セガ	'94•11•22	8,800円
	2	TAMA	タイムワーナーインタラクティブ	'94•11•22	5,800円
	3	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	'94•12•9	4,800円
	4	輝水晶伝説アスタル	セガ	'95•4•28	5,800円
	5	バトルモンスターズ	ナグザット	'95•6•2	5,800円
	6	～制服伝説～　プリティファイターX	イマジニア	'95•6•16	7,900円
	7	新・忍伝	セガ	'95•6•30	5,800円
	8	バーチャファイターリミックス	セガ	'95•7•14	3,480円
	9	熱血親子	テクノソフト	'95•7•21	5,800円
	10	クロックワークナイト　～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	'95•7•28	4,800円
	11	ストリートファイター　リアルバトル オン フィルム	カプコン	'95•[illegible]•11	5,800円
	12	水滸演武	データイースト	'95•8•25	5,800円
	13	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	'95•9•29	5,800円
	14	スチームギア　マッシュ	タカラ	'95•9•29	5,800円
	15	サンダーストーム＆ロードブラスター	エクゼコ	'95•10•20	6,800円
	16	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	'95•11•17	6,800円
	17	RAY MAN レイマンよ／ エレクトゥーンを救え／	UBIソフト	'95•11•17	5,800円
	18	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	'95•11•22	5,800円
	19	ギャラクシーファイト　ユニバーサルウォーリアーズ	サンソフト	'95•11•22	5,800円
アドベンチャー	20	Wan Chai Connection	セガ	'94•11•22	7,800円
	21	MYST	サンソフト	'94•11•22	7,800円
	22	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	セガ	'94•12•2	7,800円
	23	RAMPO	セガ	'95•2•24	7,800円
	24	DARK SEED	ギャガ・コミュニケーションズ	'95•7•7	5,800円
	25	学校の怪談	セガ	'95•7•14	5,800円
	26	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	'95•7•28	5,800円
	27	Dの食卓	アクレイムジャパン	'95•7•28	8,800円
	28	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	'95•9•22	7,800円
	29	QUANTAM GATE I ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	'95•9•29	5,800円
	30	メタルファイター♥MIKU	ビクターエンタテインメント	'95•9•29	6,800円
	31	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	'95•10•27	5,800円
	32	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	'95•11•24	4,800円
RPG	33	ヴァーチャルハイドライド	セガ	'95•4•28	5,800円
	34	ブルーシード～奇稲田秘録伝～	セガ	'95•6•23	5,800円
	35	リグロードサーガ	セガ	'95•7•21	5,800円
	36	シャイニング・ウィズダム	セガ	'95•8•11	5,800円
	37	魔法騎士レイアース	セガ	'95•8•25	4,800円
シューティング	38	パンツァードラグーン	セガ	'95•3•10	6,800円
	39	ダイダロス	セガ	'95•3•24	6,800円
	40	極上パロディウスだ／DELUXE PACK	コナミ	'95•5•19	5,800円
	41	レイヤーセクション	タイトー	'95•9•14	5,800円
	42	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	セガ	'95•9•29	5,800円
	43	出たなツインビーヤッホー／ DELUXE PACK	コナミ	'95•9•29	5,800円
	44	オフワールド・インターセプター　エクストリーム	BMGビクター	'95•11•22	5,800円
	45	バーチャコップ	セガ	'95•11•24	7,800円
シミュレーション	46	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	'95•1•27	6,800円
	47	三國志Ⅳ	光栄	'95•4•28	14,800円
	48	RACE DRIVIN'	タイムワーナーインタラクティブ	'95•8•4	5,800円
	49	卒業II　ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	'95•8•11	6,800円
	50	ウイニングポストEX	光栄	'95•8•11	6,800円
	51	ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風～	セガ	'95•9•22	7,800円
	52	シムシティ2000	セガ	'95•9•29	5,800円
	53	信長の野望・天翔記	光栄	'95•9•29	9,800円
	54	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	'95•10•27	7,800円
	55	ただいま惑星開拓中／	アルトロン	'95•11•3	5,800円
スポーツ	56	ゲイルレーサー	セガ	'94•12•2	7,800円
	57	ビクトリーゴール	セガ	'95•1•20	6,800円
	58	PEBBLE BEACH GOLF LINKS～スタドラーに挑戦～	セガ	'95•2•24	8,800円
	59	デイトナUSA	セガ	'95•4•1	6,800円
	60	グランチェイサー	セガ	'95•5•26	5,800円
	61	完全中継プロ野球　グレイテストナイン	セガ	'95•5•26	5,800円
	62	バーチャルバレーボール	イマジニア	'95•7•21	7,800円
	63	実況パワフルプロ野球'95開幕版	コナミ	'95•7•28	5,800円
	64	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	'95•8•11	6,800円
	65	ファイプロ外伝　ブレイジングトルネード	ヒューマン	'95•8•25	6,800円
	66	マスターズ　遙かなるオーガスタ3	T＆Eソフト	'95•9•22	5,800円
	67	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	'95•10•20	5,800円
	68	ハングオンGP'95	セガ	'95•10•27	5,800円
	69	バーチャルオープンテニス	イマジニア	'95•10•27	7,800円
	70	セガインターナショナルビクトリーゴール	セガ	'95•10•27	4,800円
	71	F-1 Live Information	セガ	'95•11•2	5,800円
	72	峠KING THE SPIRITS	アトラス	'95•11•10	5,800円
	73	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	'95•11•17	5,800円
	74	燃えろ!!プロ野球'95DOUBLE HEADER	ジャレコ	'95•11•22	5,800円
その他	75	麻雀悟空・天竺	EAV	'94•11•22	5,800円
	76	上海　万里の長城	サンソフト	'95•2•24	6,800円
	77	アイドル雀士スーチーパイSpecial	ジャレコ	'95•2•24	6,900円
	78	ポポイっとへべれけ	サンソフト	'95•3•3	6,000円
	79	麻雀厳流島	アスキー	'95•3•10	7,800円
	80	サイドポケット2～伝説のハスラー～	データイースト	'95•3•31	6,800円
	81	EMIT Vol.1　～時の迷子～	光栄	'95•3•25	8,800円
	82	EMIT Vol.2　～命がけの旅～	光栄	'95•4•1	8,800円
	83	EMIT Vol.3　～私にさよならを～	光栄	'95•4•1	8,800円
	84	柿木将棋	アスキー	'95•4•14	7,800円
	85	アイルトン・セナ　パーソナルトーク～Message for the Future～	セガ	'95•4•28	8,800円
	86	スーパーリアル麻雀PV	セタ	'95•5•26	8,800円
	87	ゲームの達人	サンソフト	'95•6•9	8,900円
	88	デジタルピンボール・ラストグラディエーターズ	カゼ	'95•6•23	5,800円
	89	平成天才バカボン　すすめ／バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメイト	'95•7•7	4,800円
	90	ザ・野球拳スペシャル　～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	'95•7•28	6,800円
	91	麻雀海岸物語～麻雀狂時代・セクシーアイドル編～	マイクロネット	'95•8•4	6,800円
	92	学校のコワイうわさ　花子さんがきた!!	カプコン	'95•8•11	4,980円
	93	アイドル麻雀　ファイナルロマンス2	アスク講談社	'95•8•12	7,800円
	94	AI将棋	ソフトバンク	'95•8•25	6,800円
	95	球転界	テクノソフト	'95•8•25	5,800円
	96	実践麻雀	イマジニア	'95•9•1	6,800円
	97	Break Thru／	翔泳社とBMGビクター	'95•9•14	5,800円
	98	将棋まつり	セタ	'95•9•15	9,200円
	99	宝魔ハンターライム　Perfect Collection	アスミック	'95•9•29	8,800円
	100	天地無用／魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGASATURN	ユーメディア	'95•9•29	7,800円
	101	魔法の雀士ぽえぽえポエミィ	イマジニア	'95•9•29	7,800円
	102	アイドル雀士スーチーパイRemix	ジャレコ	'95•9•29	6,900円
	103	永世名人	コナミ	'95•9•29	5,300円
	104	ゲームの鉄人　THE上海	サンソフト	'95•10•13	6,800円
	105	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	'95•10•13	1,280円
	106	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	'95•10•13	1,280円
	107	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	'95•10•20	6,800円
	108	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～	ソネット	'95•10•20	6,800円
	109	「占都物語」その I	CRI	'95•10•27	5,800円
	110	結婚前夜	小学館プロダクション	'95•10•27	2,000円
	111	ぷよぷよ通(2)	コンパイル	'95•10•27	4,800円
	112	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	'95•10•27	5,800円
	113	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	'95•11•10	1,280円
	114	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	'95•11•10	1,280円
	115	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	'95•11•10	4,800円
	116	戦略将棋	EAV	'95•11•17	6,800円
	117	ぱっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	'95•11•22	4,800円
	118	金沢将棋	セタ	'95•11•24	7,900円
	119	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	'95•11•24	8,800円
	120	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト	'95•11•17	4,900円

1995セガサターンマガジングランプリ投票用紙

キリトリ線

部門名	作品No.	コメント・キャラ名など
最優秀作品賞		
シューティング作品賞		
RPG作品賞		
アクション作品賞		
シミュレーション作品賞		
アドベンチャー作品賞		
スポーツ作品賞		
その他のジャンル作品賞		
最優秀グラフィック賞		
最優秀音楽賞		
最優秀シナリオ賞		
最優秀移植作品賞		
最優秀男優賞		
最優秀女優賞		
パッケージアート賞		
セガール賞		
周辺機器賞		

グランプリ発表は…2月22日号

SEGA SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

今月も新着ソフトが、
目一杯！見逃せないぞ。

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフト大紹介!!

発売が目前に迫った作品や、徐々に詳細が明らかになってきた作品など盛りだくさん！

シュトラール～秘められし七つの光～

完成度 100%

- メディアエンターテイメント
- 11月24日発売
- 4,800円
- ADV
- 1人プレイのみ

レーザーアクティブ版で有名だった、ささやくような「パワァパワァ！」の声がなくなったのはなぜ？

のんびりと暮らしていた青年は、突然現れた老人に、「世を制する資質を試す」と、試練の旅に放り出される……。オリジナルは業務用LDゲーム。昨年、メガLDで「トライアッドストーン」として発売されたが、設定が大きく変更されての発売となる。システムは一般的なLDゲームとほぼ同じで、アニメーション画面に表示される矢印やマークに合わせてボタンを押す。「パワーマーク」が表示されたら連打も必要になるのだ。

アニメ画面を見ながら進める。右向きの矢印が出たら……。

方向ボタンの右を押すとこうなる。遅れると、1ミスになるぞ。

全ステージをクリアすると、プレイヤーの腕前に応じて数十種類のエンディングが。うつつを抜かしていると……。

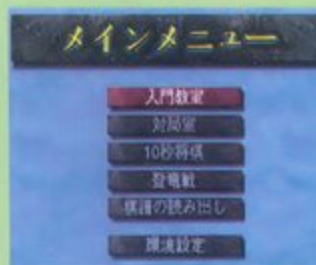
金沢将棋

完成度 100%

- セタ
- 11月24日発売
- 7,900円
- TAB
- 2人対戦プレイあり

前回80%だった完成度もようやく100%になりました。コンピュータの思考ルーチンの強さも100%級かも。

コンピュータの将棋ソフトでは「最強」との呼び声も高い「金沢将棋」がついに完成。６段階から選べる思考レベル、初心者に優しい駒落ち設定、テンポよく指せる「10秒将棋」など、基本的な部分の充実はもとより、居飛車、振飛車といった戦法をコンピュータに使わせることも可能だ。これまでの将棋ソフトに満足していなかった人はチェック。

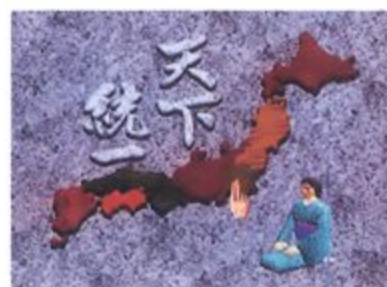
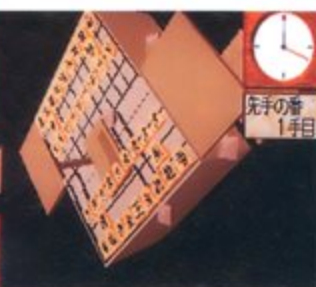
充実の設定項目

やはり将棋ソフトは強さを追求してこそ。この「金沢将棋」はコンピュータ将棋選手権で連続優勝の経験をもつ、大ベテランの金沢伸一郎が携わっているだけに、かなりの高レベル。オプション関係も充実している。将棋の初心者には駒落ちモードがおススメ。

戦略将棋

完成度 100%

- EAV
- 11月17日発売
- 6,800円
- TAB

将棋盤も駒もポリゴンで表現したのは（おそらく）これが初めて。飽きるまでグリグリ回そう。グリグリ。

これまでの将棋ソフトには、コンピュータに特殊な戦法を使わせられるものがほとんどなかった。しかし、この「戦略将棋」は振飛車、居飛車、三間飛車、棒銀などの戦略に加えて、穴熊、金矢倉などの守備陣形をもコンピュータに使用させられるため、独学には打ってつけ。ポリゴンによる将棋盤と駒の表現も粋だ。

将棋ソフトとしての基本部分もさることながら、ポリゴン表示による画面がなかなか。駒を動かす時もリアルタイム計算によるポリゴン指で、クイッと指してくれます。

プロ麻雀 極S

完成度 100%

ホンモノのプロと打てます

アテナ/'96年1月下旬発売/5,800円/TAB

本格的な麻雀として業務用から家庭用まで、制作されている「極」シリーズ。サターン版の登場が1月に決定した。コンピュータ麻雀にありがちの「いかさま」ルーチンを排除し、実在のプロ雀士16人と卓を囲むがごとくプレイできる作品なのだ。さらに、プレイヤーの細かい対局データから、打ち筋を分析してくれる機能などもある。解説の親切さに思わずうなる「雀力クイズ」も見のがせない。

モードはとりあえずこんなもん。背景の仁王がさりげなくいい味を出してます。

対局と雀力クイズに登場するのはいずれも本物のプロ雀士。渋いッス。

燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER

完成度 100%

2分割画面がウリ

ジャレコ/11月22日発売予定/5,800円/SPT/2人対戦プレイあり

他機種で幾度となくバージョンアップされ、進化し続けてきたジャレコの有名シリーズ「燃えろ!! プロ野球」が、サターンにも登場することになった。選手、球団の実名使用に加えて、ゲーム中の実況音声担当には深沢弘、そして審判の音声担当に平光清を起用しているのが特徴だ。画面分割によって、攻撃側・防御側の臨場感を同時に味わえる構成もなかなか。

ゲーム中に収録されている選手を集めたエディットチームを、2つまで作って保存することも可能。思いきり趣味に走ろう。

従来の野球ゲームとは異なり、画面をこのように分割して遊べる。2人対戦プレイにけっこう効果的なシステムだ。

スラムドラゴン

完成度 ?%

レンダリングCG格闘ゲーム

ジャレコ/発売日未定/価格未定/ACT

俄然(がぜん)活気づいてきているサターンの格闘ゲーム市場に、オリジナルの対戦格闘が現れた。これはレンダリングによるCGでキャラクターを表現した作品で、一般的な2Dタイプの格闘もの。気合ゲージや、それを使ったハイパーアタック、そしてガードからの返し技など、多彩なシステムも盛り込んでおり、多様化する格闘ゲームの流れを汲んだものといえそうだ。

画面はプレイステーション版のものだが、サターン版もだいたい同じ感じになる予定。登場キャラクターは写真の3人以外にもまだまだいるぞ。

ゴジラ 列島震撼

完成度 30%

ゴジラを操作するのではなく、倒すのだ

セガ/12月22日発売予定/5,800円/SLG/1人プレイのみ

今もなお新作で人々を魅了し続ける「ゴジラ」が、シミュレーションゲームで登場。といってもこれはゴジラを操作するのではなく、ゴジラやその他の怪獣などの侵攻を、プレイヤーが自衛隊の立場から退けるという内容だ。使えるのは主に戦車などだが、モゲラなどの強力なメカも操れるとか。映画に登場したスーパー兵器や日本の名所、脇役の怪獣などもバンバン登場するので、新旧のゴジラファンは一見の価値ありだ。

青い部分は戦車の移動範囲。ある意味ではウォーSLG感覚に近いかもしれない。

大阪城を破壊せんとするゴジラに対して人間の戦車は対抗できるのか？

頼もしいパワーをもつモゲラが2体の怪獣に激突。デカ物にはデカ物で対抗だ。

※「スラムドラゴン」の画面は他機種版のものです。

ボンバーマンSS（仮）

完成度 20%

●ハドソン
●発売日未定
●価格未定
●ACT

他機種で大人気の「ボンバーマン」がサターンに登場。爆弾をポイ捨てしつつ、相手を黒こげにしてやろう！

いやん、バカん、ドカーン!!

サターンに初お目見えのボンバーマン。物語は伝説の魔神を封印しているクリスタルがヒゲヒゲ団に奪われてしまうことから始まる。ヒゲヒゲ団は伝説の魔神を使って、宇宙の征服を企んでいた。ボンバーマン達は魔神が復活する前にクリスタルを取り戻さなければならない。だが、クリスタルはヒゲヒゲ団の手によって過去の秘密基地に隠されたため、タイムマシンで、過去に旅立っていく。バトルゲームも新たに構成され、新ルールも採用されるとのこと。

恐竜の頭に乗って、川を移動しているボンバーマン。

サターンの機能を最大限に使用して、時間旅行を演出!!

ファーザー・クリスマス

完成度 90%

●ギャガ・コミュニケーション
●12月15日発売
●5,800円
●ETC(エデュテイメント)
●1人プレイのみ

あの「ファーザー・クリスマス」を題材にしたファンタジーアドベンチャーがサターンにプレゼントされる。

レイモンドブリッグスの描いた〝サンタ〟がサターンにやってきた。相棒（あいぼう）を探して世界中を旅する、というシンプルなアドベンチャー。だが、同時に地理も学べてしまうエデュテイメントソフトだ。

自宅でのんびり過ごしていたサンタのおじいさんに、相棒の犬と猫からハガキが……。

文面と写真を手掛かりに、相棒の行方を追いかける。

知識とカンが必要かも。ガイドモードで学習もできる。

ビデオもまるごと入っている！

シーズンオフにバカンスを楽しんじゃう、おちゃめなサンタのおじいさん（声は上条恒彦氏）を描いた本作のビデオは、クリスマスの定番商品。これもノーカットで収録されている。

アイドル雀士スーチーパイⅡ

完成度 ？%

●ジャレコ
●発売日未定
●価格未定
●TAB(麻雀)
●X指定

定番人気麻雀ソフトの第2弾が、オリジナル部分満載でサターンにも登場する。もちろん乳首はついてるぞ。

園田健一氏のキャラクターデザイン、豪華な声優陣などで人気の「スーチーパイ」の2作目がサターンにも登場する。すでにアーケードでプレイした人も多いだろうが移植に当たってはサターン当っては、今回も前作以上の特典もある。オリジナルソングや、セリフの追加がそれだ。OVA化などのメディア展開も決定し、ますます目がはなせないぞ！

「スーチーパイ」の特徴の一つでもあるパネルモードはⅡでも健在。

ご存じスーチーパイ。スーチーアイでアレも見られるといいのにね。

おらおらおらぁ～!! 必殺技で、おまえも脱げ脱げぇ～。ゴメン。

レコーディングも無事終了!!

去る9月23日、スーチーパイⅡの主題歌のレコーディングが行われた。この日は、かないみかさんと水谷優子さんの収録日で、収録前かないさんのインタビューもあり、「麻雀はチー・カンぐらいしかわからない」といいつつも「結局みんな脱がせました（笑）」とも。

スーチーパイ役・かないみかさん

北山麻里奈役の水谷優子さん

※スーチーパイⅡの写真は業務用のものです

天地無用！ 魅御理温泉 湯けむりの旅

完成度 50%

まだまだ天地は終わらない！

ユーメディア／'96年1月下旬発売予定／予価8,900円／ADV

温泉だ！ 期待せよ!!

オリジナルストーリーで「天地無用！」が再び登場。今回はマルチエンディングを採用したアドベンチャーゲーム。ある日、暇をもて余した魎呼と阿重霞の提案で、天地達は温泉惑星に行くことになる。しかし、魎呼が温泉の場所を知らず、結局温泉探しの旅が始まるというストーリーなのだ。

たまには息抜きも必要じゃろうて、みんなで行ってこい。神社はワシ一人で守ってるよ。

コマンドは「はなす」、「みる」、「いどう」、「あそぶ」の4つだけ。簡単操作なのだ。

はなす みる いどう

そーだろぉ天地、い～とこだろ？

天地くんの受難の日々は、ゲームでも変わらないのであった……。

はなす みる

うん！
だって天地兄ちゃんと温泉に行けるんだもん！

オリジナルのアニメーション画面で構成されているので、ファンは期待して待とう。

大運動会

完成度 20%

『宇宙撫子』(コスモビューティー)を目指して！

インクリメントP／'96年夏発売予定／価格未定／育成SLG

耳懐かしい『スポ根』をモチーフにした育成シミュレーションが発売される。プレイヤーはコーチとなり主人公を鍛え、エリートたちが集まる『大学衛星』入学選考競技会にパスさせることが目的。また総監督をつとめる「天地無用！」の林宏樹氏のアニメシーンがあったりと贅沢な内容になりそうだ。

主人公をはじめメインで登場する女の子は5人。その中からちょっとだけ紹介するぞ。

神崎あかり
かつて『大学衛星』に在学していた母を持つ本ゲームの主人公。

王 鈴花
主人公のライバル。チャイナ服と眼鏡がチャームポイント。

グラン・オールドマン
袴が似合う訓練校の校長先生。プレイヤーの上司、というところか？

ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～

完成度 100%

奇想天外な超トリッキーコース

ビック東海／12月15日発売予定／5,800円／SPT

こんなコースがっ！

サターンには、おなじみのT&Eゴルフシリーズがすでに2作移植されているが、この「デビルズコース」は、コースが実在のものでなく、奇想天外なトリッキーなコースになっているのが特徴だ。4種類のハイパーショットが追加され、ゲーム性も大幅アップしてるぞ。

Hole 11 Par4 380y

こんな無茶なコースが全18ホール用意されている。選手は男性2名、女性2名から選択。

VICTOKAI 1st stroke 544 yards 2m Hole 1 Par5 540y

クラブ選択時にはクラブに応じた飛距離が表示されるなど、隅々まで親切。ファイアーショットは、炎に包まれたボールが木や岩をも貫通する。失敗しても通常ショットで飛ぶぞ。

4つのハイパーショット！

Hole 8 Par4 460y

ファイヤー

ぱっぱらぱおーん

完成度 100%

パオーンと叫びたくなるぞ？

エコールソフトウェア／11月22日発売／4,800円／PUZ

パズルゲームもいろんなタイプがあるけど、横スクロールで対戦するユニークなパズルがコレ。同じフィールド内でブロックを揃え、相手にどんどんブロックを押し出そう。相手にコマを置くスペースがなくなれば勝ち。ぱおーんの世界に踏み込んだ少年アンリをぱおーん城から救えるのはキミだ。

出口をさがせ

夢の中でぱおーん城の扉に入り込み、ぱおーんの世界に踏み込んだアンリ。彼の前に象のぱっぱらが……。

いきなりはえおとこがやってきてアンリに対し、戦いを挑んできた。

どんなもんだいっ

1P 3670 2P 0

戦いはパズルによって行われる。象のぱっぱらは、公正なレフェリーをやってくれるぞ。

ステージは9面ごとに変化する。一順するとプロモードに入って、てごわくなるぞ。最後の敵ははたして？

リターン・トゥ・ゾーク

完成度 50%

名作ここに復活

バンダイビジュアル/2月発売予定/5,800円/ADV/1人プレイのみ

かつて、パソコンで流行したテキストアドベンチャー「ゾーク」がアイコン選択タイプのリアルCGアドベンチャーとなって帰ってきた。この作品がサターンにも移植される。ゲームは1つの行動に対して自由度が高く、例えば人の話を聞くだけでも、どんな態度で聞くかという選択がいくつもある。どんどん引き込まれていくストーリーとともに奥深さを実感できる作品だ。

DEATH MASK

完成度 85%

登場人物が複雑に絡むアドベンチャー

バンタンインターナショナル電脳工場/'96年1月19日発売/8,800円/ADV

実写とCG背景の合成が見事なこのゲーム、美しい画面もさることながら、ストーリーのインパクトもかなりのものだ。主人公は、犯罪の達人と呼ばれるエンジェル・デヴォイドを追跡中、乗っていたマシンが事故で大破して意識を失ってしまう。そして目が覚めた時には、何者かにエンジェルと同じ顔にされた後だった。それまで「追う者」だった主人公は、一転して「追われる」立場に……。と、導入部からしてスピーディーな展開には、思わず期待させられてしまうだろう。サイバー野郎には特に楽しみな1本だ。

新作ハミ出し情報

アメリカやヨーロッパのコンシューマゲーム市場も32ビットに移行しつつあるせいか、海外制作のタイトルがだいぶ目立つようになってきた。ひと味違う内容にも期待したいね。もちろん、国内メーカーのタイトルもさらに充実の兆しあり。コナミなどの続報は次号でね。

マイクロネットから、「麻雀狂時代」シリーズ最新作、「コギャル放課後編」が登場。またまた、ポリゴン娘が大活躍しちゃうぞ。

セガの話題作「新世紀エヴァンゲリオン」の最新画面が到着。原作となるテレビ放映も好評で、その画面はオリジナルビデオなみの美麗さと評判になっている。その美しさがどれだけ再現されるのか、またそのシナリオは？　今後の情報に注目せよ。

延長ケーブル発売！

パッドなどのコントローラ用延長ケーブルが、東京書籍より1,280円で11月30日に発売。バーチャガンと併用すれば、自由度倍増だ！

「ZORK I」の開発中画面が初登場。テキストを読むにつれ、しだいに迷宮へ引き込まれていく……。翔泳社から2月発売予定。

BMGビクターの第2弾は、クリスタルダイナミクス社開発の「ザ・ホード」。村人の大切な牛を、ホードから守るシミュレーション。

EAVが、インタープレイの「サイベリア」をパソコンから移植。レンダリングCGによる、SFアクション・アドベンチャーだ。

アクレイムジャパンのサターン版「NBAJAMトーナメントエデション」。コレがなくちゃ、のリングより高く飛ぶ超ダンクシュートは健在！

真・女神転生 デビルサマナー

まだまだ出てくる新情報&システム

- ●アトラス
- ●12月25日発売
- ●6,800円
- ●RPG
- ●1人プレイのみ

完成度 80%

登場人物を公開。ところで、デビルサマナーの髪型が変わっているのは？

主な登場人物の関係が一目でわかる!!

発売が迫ってきたデビルサマナーは、かなり完成に近づいているようだ。ゲームシステムに関しては、情報が入った部分から順次紹介していくことにするが、今回は登場人物の紹介をしよう。なお文中の数字は、以下のとおりになっている。①は名前、②は生年月日、③は血液型、④は職業、⑤は性格、⑥は趣味、⑦はコメントをそれぞれ示している。

両親
両親
交際中
教授
主人公
彼女
ゼミの教授

主人公
①プレイヤーが入力
②?
③?
④?
⑤?
⑥パソコン通信
⑦彼女とつきあい出して約半年。新たな進展を期待している

警部
①百地英雄
②1953.02.08
③A ④警部
⑤自己陶酔型
⑥作家（副業）
⑦サマナーを怪しむ

彼女
①秦野久美子 ②1975.12.05
③B ④北山大学文学部
⑤わがまま ⑥読書
⑦大学のゼミに夢中。お嬢様育ち

教授
①吾妻道男
②1946.08.08
③A
④北山大学日本考古学教授
⑤臆病
⑥研究一筋
⑦論文の話題が気になる

疑惑
運命的な出会い
デビルサマナー
敵視
パートナー

デビルサマナー
①葛葉キョウジ
②1968.07.28
③B
④私立探偵
⑤短気
⑥ヨーロッパ映画鑑賞
⑦裏稼業の悪魔退治で何者かに狙われる

レイ・レイホウ
①レイ・レイホウ
②1971.09.20 ③O ④巫女
⑤男勝り ⑥ファッション
⑦デビルサマナーと同じ事件を別行動で調査している

ダークサマナー
①シド・デイビス
②1929.03.18
③AB ④偽神父
⑤凶悪 ⑥弱い者いじめ
⑦組織的な悪だくみを企んでいる

不明

謎の男
①タカシ
⑦その他一切不明

不明

ヤクザ
①天童天山
②1939.11.18
③O ④天童組組長
⑤温厚
⑥骨董品収集
⑦最近血色が悪い

裏稼業の仲介
利害の一致
裏稼業でのつきあい

占い屋
①如月マリー
②1956.03.23
③B
④霊媒師
⑤自己中心的
⑥保険勧誘
⑦占い屋がもうからず悩んでいる

ヴィクトル
①ヴィクトル
②1826.12.25
③B ④ホテル経営
⑤狂気 ⑥編み物
⑦噂に聞く古代の悪魔が気になる

闇医者
①三葉三平 ④ボクシングジム経営
⑦超常的な力で患者を治す「オーラ整体」を使う

武器屋
①丸瀬
④不動産屋
⑦いかにも悪徳商人っぽい

防具屋
①グーフィー
④アーミーショップ経営
⑦軍事マニア

ジャンク屋
①金王
④骨董屋（金王屋）
⑦店の看板に時々いたずら書きされる

迫力の映像を見よ！

これがオープニングデモだ!!

今までのメガテンと大きく変わったのは、ゲーム内容だけではないぞ。オープニングデモもすごい！

まずはこの絵を見よ。これがデビルサマナーのオープニングデモだ。実写やCGを組み合わせた素晴らしいムービーは、ゲーム開始前のプレイヤーの心を盛り上がらせてくれるに違いない。期待して発売を待とう。

ゲームをスタートさせると……

オープニングデモを見終わってスタートボタンを押すと、今度はゲームスタート前の説明デモが始まる。空中写真のような画面で主人公が住む街をとらえ、さらにはCGで主人公の家の中にカメラが入り込む。

ここからゲームが始まる!!

両親と会話をかわす主人公が家から出かけると、ついにゲームがスタートする。

街の人たちの会話シーンはこうなる！

主人公が家から出ると、近所でいろいろな人に出会うハズ。今回はそのへんのシーンも紹介しよう。これが今回のメガテンの、基本的な会話シーンだと思っていいだろう。

主人公の友人。いままでのメガテンよりもやや上の年齢層を狙っているためか、ちょっとオトナの雰囲気が漂っている。

主人公の家の近所に住むおばさん。どこもかしこも不景気なのは、現実もゲームの世界も同じ？　特に役立つわけではない。

悪魔との会話に 新システム「スタンス」登場！

メガテンの楽しみのひとつ、悪魔との交渉に新しい楽しさがプラス。

悪魔を仲魔にするには、まずなにより悪魔と交渉し、悪魔を納得させなければならない。その悪魔との会話シーンに、新しい要素が加わった。「スタンス」と呼ばれるそのシステムがいったいどんなものなのか、じっくり説明することにしよう。

「TALK」コマンドを使う

まず悪魔に話しかけなければいけない。ただしこの時点で、悪魔が無視したり襲いかかってくる場合が、前作までのようにあるかもしれない。話しかけるには、コマンドリストから「TALK」を選べばいい。

新しい要素を盛り込んで変更点があった戦闘画面だが、話しかける方法は同じ。「TALK」コマンドを選べば会話が始まる。うまく悪魔を仲魔にできるか？

相手をセレクト

今までのメガテンでは、悪魔は同時に1種類か2種類しか出てこなかったが、本作はより多くの種類の悪魔が登場する。そこで、今回は話しかける悪魔をセレクトしなければならない。

同じ悪魔でも、話しかける悪魔を特定することができる。人ならぬ、悪魔を見る目が必要？

そして交渉スタート

ここからが大切。悪魔からの質問や、こちらから悪魔へ話しかける言葉など、画面に表示される選択肢から選んで会話をする。

運良く、この悪魔はパーティに加わることに、反感は持っていないようだ。

まずは悪魔からの先制パンチ。しかしここで怒ってはいけない。悪魔に気をよくしてもらわないと、仲魔にはなってくれないぞ。

最後の決め手は、やっぱりプレゼント。ここで勝負を決めよう。

悪魔を仲魔に誘うだけでなく、ほかの交渉をすることもできる。

やった。これで悪魔を仲魔にすることができた。いつでもパーティに呼び出し可能だ。

このへんが「スタンス」しているぞ

さて注目のスタンスとは、一体どんなシステムなのか。まずプレイヤー側には、見えない「会話態度」というパラメータを設定し、それによって悪魔に対する選択肢が自動的に変わる。前号でも述べたように、今回の悪魔たちには性格付けがなされていて、いろいろな性格を持った悪魔がいる。プレイヤーのとる態度と悪魔の友好度、服従度が関係する。このことにより、悪魔に対する「態度」が変わるから「スタンス」というわけ。より現実味のある会話になるはずだ。

TYPE A

ノーマルな感じの対応。選択肢は3つあり、これに極端な選択肢が加わるとほかのTYPEになる。

TYPE B

TYPE Aの3つに「ビジネス」という項目が加わっている。比較的穏やかで、当たり障りのない対応といった感じだろうか。

TYPE C

一番極端な対応がコレ。悪魔に対して、挑発的な態度をとる。ある種の悪魔には有効かも。

ちなみに 旧メガテンでは……

スタンスシステムが取り入れられる前にも、会話の態度を決めることができた。ただしその方法がちょっと違う。

旧真・女神転生では、悪魔との会話前に「友好的」か「威圧的」かを選択できた。確かにこれによって態度は変わるものの不自然だった。

会話のバリエーションはまあまああったが、それでも同種族との会話では似たような展開になりがち。

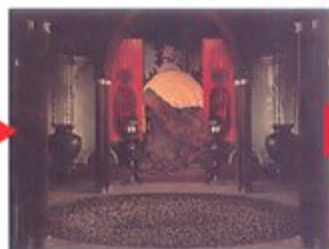
わかりやすくなった悪魔合体

メガテンシリーズ最大の特徴であり、ウリでもある悪魔合体。今回のテーマは、ズバリ「わかりやすさ」だ！

悪魔と悪魔を合体させ、新たな悪魔を作り上げる「悪魔合体」は、メガテンならではの醍醐味。しかしシリーズを重ねるごとに、合体の法則が複雑になっていってしまった。そこで今回は新機能を盛り込み、ユーザーフレンドリーな合体になっている。これならメガテン初心者でも、十分楽しめるだろう。

今までの「邪教の館」ではなく、本作では「業魔殿」で合体を行うことになった。それにより、残念ながら合体オヤジ（本名不明）は登場しない。

二代目合体オヤジ ヴィクトル

コロポックル
＋
ヤマノカミ
＋
ザントマン

合体によりリャナンシーができた

ここが親切、合体の新機能はコレだ

わかりやすいったって、どのへんがわかりやすいんだ、という人はここを見てね。

合体表が見られる

いままで攻略本を見て調べていた、種族の組み合わせ表が、ゲーム中に見られるぞ。

合体でもっとも大切なのは、合体素材となる悪魔の種族。これにより、完成する悪魔の種族が決まるからだ。その組み合わせ表を、すぐに見られるのはうれしい。

悪魔検索機能

この機能はすごい。現在合体に使える悪魔で、どんな悪魔を作ることが可能なのかを、コンピュータが調べてくれるのだ。これにより、無駄な合体をしなくてもすみ、効率よく望みの悪魔を作れるようになるだろう。

これが2身合体の合体表だ。さらにいろいろな合体があるが、この2身合体を使うことが一番多いだろうし、重要になるはず。もう手元にメモを置いておくわずらわしさから解消されるぞ。

なんと ソートも してくれる

開発も最終段階に突入!!

総指揮 岡田耕始氏

毎号新しいシステムが発表し、我々を驚かせてくれる岡田氏。開発も佳境に入り、力が入る。

本誌■新システムの「スタンス」を導入した理由をお聞かせください？

岡田■会話はプレイヤーが選択肢の中から答えていくんです。で、とった態度によって選択肢の数が変わってきて、必ずしも同じパターンで会話が繰り返されるわけではないと。それでもっと会話にリアリティのあるものにしようと考えられたものです。プレイヤーの立場的なものを、ということで「スタンス」と名付けました。

本誌■造魔も新しい試みですよね。

岡田■本編と違ったストーリーを造魔用に持っていまして、今回「邪教の館」改め「業魔殿」っていう施設があるんですけど、そこにいるヴィクトルが個人的に合体を研究しているって設定です。そこで合体した悪魔を、サマナーが召還すると。造魔の設定で、古代王朝にそういう種族があって、その元となるアイテムがシナリオに用意されてます。それを入手することで合体が可能になります。

INTER

特殊な合体もあるぞ

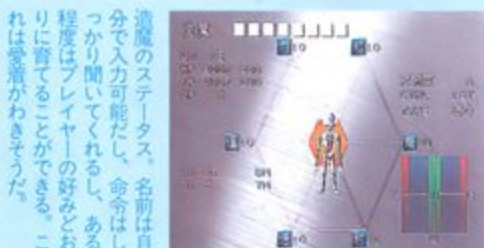
旧メガテンには、いろいろな特殊合体があった。今回ももちろん、工夫が凝らされた合体が多数用意されている。

メガテンシリーズには、2身合体以外にもいろいろな合体がある。悪魔を3体使った3身合体、剣と悪魔を合体させて剣を強化する剣合体などなど。今回もいろいろありそうだ。

旧メガテンでは……

人間系キャラと悪魔を合体させると、通常の2身合体とは違い、どの悪魔ができるかわからない、なんてこともあった。また、イベントでの合体もあった。覚えてるかな？

新システム「造魔」とは……？

これまた新システムの登場だ。これは古代日本文明王朝に存在したといわれる、人造の悪魔を作ること。普通の合体でできる悪魔と、なにが違うのか。実は全然違う。まず合体時に、自分で好きな名前をつけられる。その後合体しても、種族、名前などは変わらず、姿を変えて強くなっていく。また各悪魔に設定されている「忠誠度」も、最高レベルに設定されているので、最初から自由に命令を出せる。こりゃすごい!!

造魔のステータス。名前は自分で入力可能だし、命令はしっかり聞いてくれるし、ある程度はプレイヤーの好みどおりに育てることができる。これは愛着がわきそうだ。

3Dダンジョンも完成間近!

テクスチャーを貼ったポリゴンを使用して描かれている3Dダンジョンも、完成が近づいている。

メガテンのメインフィールドともいえる3Dダンジョン。ここでは買い物をしたり、会話をしたり、悪魔と戦ったりするほかに、トラップをかわすということも必要だ。旧作の3Dダンジョンにも多くのトラップがあったが、もちろん今回もプレイヤーを悩ませるトラップが盛りだくさん。うれしくないかもしれないが、その中からおなじみのトラップを紹介する。くれぐれも引っかからぬように。

トラップ 落とし穴

旧メガテンでも、このトラップには困らされた、という人も少なくないはず。今回も期待通り（？）登場だ。ただし今回はさすがポリゴン。落とされていく様子もリアルに再現されている。

なんだかあやしい予感。まさか、もしかして…。

視点が徐々に天井方向に移っていき……。

やっぱり落とし穴だった。もう逃げられない。

まるで本当に、落とし穴に落とされたみたい。

トラップ ワープ

これも旧メガテンでは、イヤなトラップのひとつだった。ある場所に入ると、まったく別の場所に飛ばされてしまうこのトラップ。避けるだけでなく、ときにはわざとハマることも必要かも。

天井にあるヘンなものがアヤシイと思ったら。

中央から徐々に画面が復帰してくる。

やっぱりワープのトラップ。画面が暗くなり。

まったく別の場所に、一瞬で移動してしまう。

VIEW

本誌■使用する魔法の系統とかを、コントロールできたりしますか？

岡田■できますよ。あと、力だけ上げるようにしたりとか……。

本誌■合体はシンプルになっているようですね。

岡田■そうですね、複雑な方向にいってたんで、前からもっと合体を楽しんでもらうには簡略化しようと。種族っていうのが大前提にあって、2身より3身のほうが強いものができるだとか、3身だけでしか作れないものもあるとか……。基本的に、今回サターンで新しく女神転生ってのをやってもらいたいというのを非常に強く思ってますから、メガテン初心者でもすんなりとゲームが楽しめるようにかなり気を遣いました。

本誌■インターフェイスをユーザーフレンドリーにということですね？。

岡田■ええ、やはりそれを目指して。正直なところ、やっぱり今のRPGって、すぐ先に進めちゃうものがあまりにも多いと感じてるんです。だから今回の戦闘はただ経験値を上げるための作業的なものじゃなくて、戦略とか戦闘の意味合いっていうのを重要視してます。マップのことですが、3Dダンジョン自体も外伝的なものにしては広いものになっているんですよ。今回ビルのマップはモンスターに占領される前後でダンジョンマップが変わってしまうというところもあるんで、なおさら広い。同じ建物でも違う構造になっている。まあ悪魔合体とかも、もちろんじっくりやりこみつつ楽しんでもらいたいんで、簡単に進めるってふうには、ならないと思いますよ。

FEDA リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～

登場人物のステレオタイプを否定した渋みがウリ

- やのまん
- 12月下旬発売予定
- 6,300円（予価）
- SLG・RPG
- 1人プレイのみ

完成度 90%

属性しだいで歴然と変わってくる解放軍の顔ぶれが楽しいんだな。

リメイク＝安易な作りと受け取るなかれ

'94年にスーパーファミコンで発売された、「フェーダ」のリメイクとなるこの作品、もとはROMのゲームだったのだが、CD-ROMが標準のサターン版では、アニメデモの追加やグラフィックの大幅刷新、有名声優陣の起用など、もはやリメイクというのがもったいないくらい豪華になっている。そしてシミュレーションRPG（どんなゲームでもそうだが）の楽しさに大きく関わってくるキャラクターも、独特なセンスをもつ玉木氏がデザインした、渋みの光る魅力的なものばかり。次号こそそれらを中心に大々的にやりたいと思うぞ。

物語の中心となる2人の主人公と序盤の仲間

ドーラ
アイン直属の部下だったが、アインを追いかけて解放軍に加わった。弓が得意。

エル
魔法攻撃を得意とするエルフ。直接攻撃はできないが、初期では重要な戦力となる。

エリス
敵と刃を交えることはできないが、負傷した仲間を癒すことができるナース。

ブライアン
「フェーダ」の主役をはる戦士。ある事件で極刑にされそうになったが脱走し、その後解放軍を率いていく。

アイン
ブライアンの考え方に賛同し、彼の脱走を手助けしたウルフリング。もう1人の主役ともいえる重要な存在。

反逆者の烙印を押されたブライアンが辿った道は？

今回はエリア1の最初の戦闘を例に戦闘システムについて説明しよう。序盤の軍勢はブライアンとアイン、ドーラの3人で〝脱走兵〟として扱われているが、シナリオが進むと〝解放軍〟として活躍することになるぞ。なお、途中で仲間が加わることがあるが、これは解放軍の属性（ロウ、カオス、ニュートラル）によってメンバーがかなり変わってくる。いずれ詳しく解説しよう。

街中のシーン

通常のRPGのように、普段は街中などで情報収集や装備の買い物を行う。新たに仲間が加わることもあるぞ。

部隊編成

ある程度仲間が増えてくると、編成が必要になってくる。戦闘に参加できるのは10人までなので、思案のしどころだ。

装備を強化

装備は大別して武器、回復などの通常アイテム、そして特殊なアイテムの3種類。必要最低限のものにまとまっている。

リブラ値とは

戦闘終了後、ある条件で味方の軍の属性（ロウ、カオス、ニュートラル）が9種類に変化。これが、加わる仲間の顔ぶれや、エンディングに影響していく。

移動マップ＆戦闘シーンの基本的な流れ

エリア表示

いくつかのエリアにわかれたシナリオの最初は、ブラアイン脱走直後の話になる。

移動マップ

ブライアンを追ってきた軍勢と、移動マップ上で接触すると、いよいよ戦闘シーンに。

ミッション確認

戦闘にはそれぞれクリア条件があり、それを満たすかどうかで、リブラ値が変化していく。たいていは敵の全滅が条件だが、特定のものだけ倒す」といった場合もある。

次に、各キャラクターを1人ずつ移動させ、直接攻撃や魔法、アイテム使用などを選択する。

必要に応じて、武器の交換（射程距離が違うものなど）も行える。特殊技の種類もここで確認だ。

そして戦闘を展開！

そして「フェーダ」最大のウリの、各キャラクターが活躍する戦闘シーンに！ スーパーファミコン版よりも画面比率が大きく、しかも全員のグラフィックが新たに描き直され、ハデになっている。

※画面は開発中のものです。

ガーディアンヒーローズ

今宵は内なる部分の深遠さを理解していただく

- セガ
- 1月21日発売
- 5,800円
- アクション
- 2人同時・6人対戦
- マルチターミナル6対応

完成度 90%

編集部の（一部の）人間は、昼じゃなく夜の2時ごろメシを喰ってます。

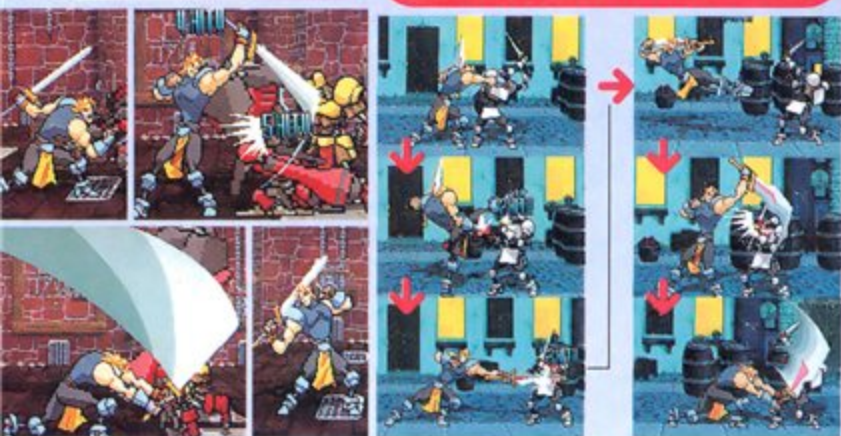
5人のヒーローが初の勢ぞろい！

みなさん長らくお待たせいたしました／ これまではイラストでしか姿を拝めなかった「ガーディアンヒーローズ」の主人公ハーンが、ようやくゲーム画面での登場です／ そして大ボケ少女のニコレも初登場ということで、めでたく5人のヒーローが勢ぞろいと相成りました／ ところで完成度はというと、もう90%にまでこぎつけており、あとは難易度調整などを残すのみ……かな？

グラフィックについても順次修正が加えられていくそうなので、発売直前の記事は見た目のパワーアップにも期待してほしいです。ちなみに、対戦モードで使用できるキャラクターは全部で40種類という、とてつもない内容に決定した模様／ このモードの仕様もそろそろ固まりそうなので、いずれ完璧な形で紹介する予定だ。

ハーン・サムウェル

「GH」の主人公で、ところどころでキザっぽい仕草を見せる。大きな剣を力まかせに振り回す一撃必殺パワー男だが、動きや攻撃が大味というわけではなく、素早い6段連続技（弱攻撃ボタン連打で使える）も持っている。これを出した後のガッツポーズが熱い／

豪快／6段連続技／

ニコレ・ニール

いちおう僧侶なのだが、性格が明るく楽観的で、普通に歩いているだけでもコケてしまう大ボケ少女。攻撃力は5人の中で最も低く、まともに闘うとつらいが、唯一体力回復の魔法が使える。バリアや攻撃魔法も得意なので、2人プレイ時に使用すると何かと便利。

転んでもタダではナントヤラ

およそアクションゲームのキャラとは思えない、ニコレの脳天気なアクション。実はすごく強い……というオチはないッス。

テケテケと歩いていたら、何かにつまずいたのか、ドテッと転んでしまったニコレ。ところが、この動きもちゃっかり攻撃になっていたりする（しかもコマンド入力で出すことも可能／）。このゲームの道化役のズル様も、これにはビックリ？

セレナ・コルセア

伝説の剣の謎を知る、元赤騎士団々長の女剣士。通常技も魔法も平均的な強さを持ち、バランスがとれている。各ステージ終了後の能力の伸ばし方しだいで、得意とする要素も変わってくる。ある意味でベーシックなキャラクター。

時折見せる女性らしさが魅力。ただし、初めはノン・プレイヤー・キャラだ。

ランディ&エドワード

巧みな棒術と、多彩な攻撃魔法を得意とする少年。常についてくる使い魔の小動物エドワードは、燃え盛る体でのアタックや、短い足でのキックなど、ゲリラ的な戦いで手助けしてくれる。弱点は、他の4人にやや劣る防御力か？

エドワードは、戦況を自分で判断して勝手に闘ってくれる頼もしい相棒。対戦モードなら単体でも使える。

イブシ・ギンジロウ

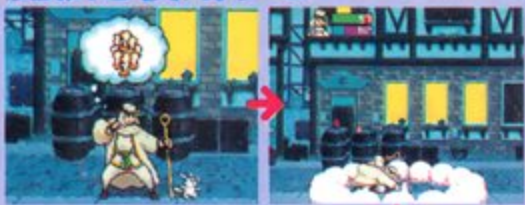
武器よりも肉体を駆使した体技と高い機動性、そして数種類の忍術で闘うベテラン忍者。使いこなすのは難しいが、慣れると動きまくり、攻撃しまくりの戦略が楽しくなり、操作自体が快感に変わっていく。テクニカルなキャラだ。

火炎の術の他、弱攻撃ボタンで出す手裏剣などの、忍者アクションが見事。

 ※画面写真は開発中のものです。

「GH」の操作はちょっと個性的 だけどいろいろできます

今までの紹介で幾度も「GH」が格闘RPGだと表現してきたが、肝心の操作系についてはまだ詳しく解説していなかったので、ここでまとめて理解してもらおう。基本的にはメガドライブにあった「幽☆遊☆白書」と似ていて、Aが強の攻撃、Bが弱の攻撃、Cが防御、その他のボタンが特殊な操作となっている。最初のうちは、弱・中・強のパンチ、キックという格闘ゲームに慣れている人には難しいかもしれないが、やり込んでみるとかなり多彩な戦略が楽しめるはずだ。

魔法を使用する （Zボタン）

Zボタンでアイコンを出して、使いたいものを選択すると魔法が発動する（初心者向け）。操作がうまい人は、それぞれの魔法のコマンド＋Zボタンを押せば、アイコン選択のタイムラグをなくして一挙動で出すこともできる（いわゆる上級者向け）。

魔法を出すごとにMPを消費し、これが0になると使用不可能になる。そんな時は、敵に連続攻撃（HIT数が表示される）をバシバシ当てると、少しずつ回復させられる。

反撃技 （後ろから攻撃された時にAボタン）

背後から攻撃を受けたらすかさずAボタンを押すと、前後の敵に対して無敵の反撃技を繰り出すことができる。この技をうまく使えば、はさまれても脱出可能だ。ただし、敵にもこの技を使う者がいる。

ギンジロウの場合、他のキャラクターのように反撃技が前後へ一発ずつではなく、一撃で両方を同時に蹴り飛ばせる。まさに、体術を得意とするギンジロウならではの攻撃だ。

強・弱の攻撃 （A・Bボタン）

「強」の攻撃　リーチの長い「強」

「弱」の攻撃　リーチの長い「弱」

Aボタンで攻撃力が高いがスキがやや大きい「強」の通常技を、Bボタンでは攻撃力は低めだがスキの少ない「弱」の通常技を出す。また、方向ボタンを左右どちらかに押しながら攻撃ボタンを押すと、それぞれリーチが長い攻撃となる。ただし、そのぶんスキも大きくなるので、使い方に工夫が必要となる。なお、強、弱の攻撃いずれもキャラクターによって性質が大きく違っている。大別すると、ハーンのようなオーソドックスなタイプと、ギンジロウのような特殊なタイプの2種類だ。

ジャンプ・2段ジャンプ （方向ボタンの上系）

普通のジャンプ　2段ジャンプ

方向ボタンの上か斜め上を押すとジャンプ。このジャンプ中に再び上方向を押すと2段ジャンプになる（どの方向でも可能）。

空中での下方攻撃 （ジャンプ中に下＋A）

ジャンプ中に方向ボタンの下＋Aで、下方向に強い通常攻撃になる。主に飛び込み攻撃時で、敵の間合いが近い時や、反撃が予測される時（あわよくば相殺するため）に使う。地味な感じだが、知っていると有利なこともある。

ライン移動 （L、R、Yのいずれか）

手前のラインへ　奥のラインへ

このゲームにはラインが3つあり、それぞれの場所で個別に戦闘を展開できる。異なるラインへは攻撃できない（例外あり）ので、緊急回避や敵の分散など、利用方法はいくらでも考えられる。操作は、LかYボタンで奥への移動、RかY＋下で手前への移動となっている。L・Rか、Yか、やりやすいほうを使おう。

攻撃を防御 （Cボタン）

Cボタンを押すと敵の攻撃を防御（投げ技以外）する。このゲームの防御はオート仕様になっているので、Cボタンを押してさえいれば背後から攻撃されても、自動的にそちらを向いて防御してくれる。もし前後からはさまれても、同時に攻撃されない限り大丈夫だ。

攻撃を避ける （Cボタンを2回連打）

Cボタンを2回素早く押すと、キャラクターが「避け」のポーズをとり、一瞬だけすべての攻撃をすり抜けられる。少々コツは必要だが、突進系の攻撃をする敵をやりすごしたり、飛び道具をかわしたりと、単純に防御するよりも奥の深い闘い方が展開できる。

ダッシュ （方向ボタンを横へ2回連打）

方向ボタンを左右どちらかに2回素早く押すと、その方向へダッシュする。吹き飛ばした敵へ追い撃ちをかけるために近づくなど、使い方はいろいろあるだろう。キャラクターによって速度や使い勝手が微妙に異なる。下の「バックステップ」ときっちり使い分けたい。

バックステップ （Cを押しながらB）

Cボタンを押しながらBボタンで、後方へ一定距離だけとびのく。これも「ダッシュ」と同様に、キャラクターによって移動距離などが違ってくる。なお、バックステップの際、ほんの少しだけだが無敵になる。これを知っておくと、思わぬ時に役立つかもしれない？

アンデッドに命令する （Xボタン）

Xボタンを押すと、アンデッドに命令するアイコンが出る。命令の種類は「その場で待機せよ」「ついて来い」「我を守れ」「攻撃せよ」「怒れ！」の5種類。命令変更によってアンデッドの攻撃頻度を調整するという感じだ。

「怒れ！」の命令を与えると、とんでもなく強い攻撃をバシバシ出すが、敵を自分で倒せないので経験値が入らない。初心者の救済措置か、難所の補佐以外は使い過ぎに注意。

戦略の幅が広がる粋なシステム

「GH」には、実際に自分の手で操作してみないとわからない、ゲーム性を深める操作性もいくつか隠されている。ここでは、連続写真でその片鱗を見てもらいたい。

互いに攻撃を相殺できる

相手が攻撃してきたら、それにこちらの攻撃をうまく接触するように出すと、互いに攻撃を相殺することができる(防御とは違う)。ちなみに、両者の技のヒット数(攻撃が当たる数)が違う時は、多いほうの攻撃が撃ち勝つのだ。もちろん、ジャンプ中でも同じ要領で相殺が可能(これがやたらと白熱する!)。

柔軟性に富む「追い撃ち」

敵を何らかの攻撃で吹き飛ばし、その体が落下したら、起き上がる前にさらに追い撃ち攻撃を当てることができる。また、敵の体が空中に漂っている間も追い撃ちは可能となっていて、工夫しだいでさまざまなパターンの連続攻撃が楽しめるのだ。

追い撃ちの一例。魔導機械にダメージを与えて、ヤツが倒れたところにすかさず下段攻撃で追い撃ち。素早い操作ができれば、落下前にどぎつい連続攻撃もできる。

滞空中の自由自在な展開

たいていの格闘ゲームは、ジャンプ中に技を出すか、上昇系の必殺技などを出すと、着地まで無防備となるが、「GH」では、そんな状況でもガンガン技を繰り出せるようになっているのだ。それゆえ、上昇系の技→落下中の攻撃→着地と同時に上昇系の技……という、スキのない攻撃パターンが構築できるのだが、それを破る手立てもある。

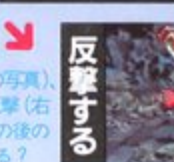
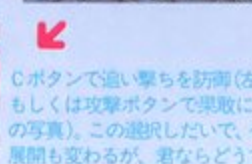
ギンジロウの上昇する攻撃の場合、落下時に素早く別の必殺技(通常技なら繰り返しの攻撃パターンに)を出してスキをなくし、反撃を防げる。

ダメージを受けてふっとばされても、すかさず反撃可能!

攻撃を受けて空中に吹き飛ばされたら、A、B、Cのどれかを押すと、地面に倒れる前に復活できる。A、Bボタンならそれに応じた各キャラの攻撃、Cボタンなら空中防御しながら着地となる。これは敵の追い撃ちをみすみす受けないための反撃手段という意味もあるが、さっきの「滞空中の攻撃」に対抗する手段でもある。当然、これは味方キャラだけでなく、敵もある程度強いヤツは使ってくるので、安易な追い撃ちは返されるぞ(そのぶん、かけひきが楽しくなるからいいけどね)。

ふっとばされたら

敵にやられて空中に飛ばされた! この後の行動は、以下の2つか、何もせず追い撃ちをくらうかだ。

防御する　**反撃する**

Cボタンで追い撃ちを防御(左の写真)、もしくは攻撃ボタンで果敢に反撃(右の写真)。この選択しだいで、その後の展開も変わるが、君ならどうする?

TREASURE MONTHLY

「お聴かせ」できないのが残念なほど、いいデキなのがサウンド。今回はサウンドプロデューサーのNazo²鈴木氏に登場していただいた。

サントラCDも出てしまうのだ!

――トレジャーの、初のCD-ROMタイトルですね。

鈴木　カートリッジの時は、比較的ゲーム開発の進行と連動した作業が可能だったのですが、今回は初の試みとして「CD録音」の方法をとったため、レコーディングスケジュールなどの都合から、イメージ先行型の作曲、音創りでした。まあ、できうる範囲の努力はしたので、満足感はあります。マニュピレーターの松武秀樹さん、アレンジャーの入江純さんにも感謝しています。

――12月に、先行して発売のサントラCDの内容は?

鈴木　ボーカルアレンジバージョンが2曲追加されています(1曲は鈴木氏が歌う)。作詞を森雪之丞さん、及川眠子さんと超メジャーな作詞家さんに書いていただきました。作曲家の私としてはとってもウレシー!!

ゲーム的には、既存のものと違うタイプなので、いろんな人に遊んでみてもらいたいですね。我々も、皆さんに楽しんでもらえるよう、可能な限りがんばっています(はん)。

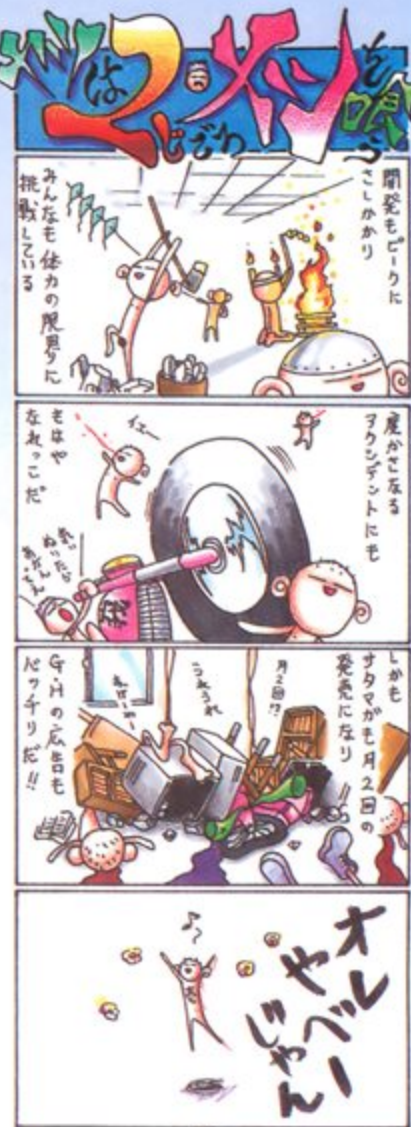
↓神奈川県・透流かゆな

↑茨城県・まみこ

ランディのイラストが多いのはエドのおかげ? キャラに対する皆さんの反応が、参考になります。ありがとう(はん)。

応援のハガキは

〒103　東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F　ソフトバンク　セガサターンマガジン
「ガーディアンヒーローズ」係

※ハガキを採用された方には粗品を進呈します。

ドラゴン・フォース

人情味あふれるシミュレーションRPG

●セガ
●来春発売予定
●価格未定
●シミュレーションRPG

完成度 60%

バックボーンがしっかりしているだけにプレイしがいのあるゲームだぞ。

1つの歴史を軸に繰り広げられるシミュレーションRPG

「ドラゴン・フォース」の背景には1つの変わることのない歴史が横たわっている。だから例え誰を選ぼうとも最終的には同じエンディングに行き着きはする。が、選んだキャラによって話の進み方、つまり各国王の考え方によって戦乱に対する考えも違うことから、シナリオが8通り用意されているのだ。最初に選べるキャラは6人、1度プレイし終わるとあと2人分のシナリオが追加される。要するに8回しっかり楽しめるのだ。これはかなりお買い得。要所要所に挿入されるビジュアルも凝っているしシミュレーションバトルもバッチリ、飽きることなく楽しめそうだ。

イズモ国のミカヅキ。彼の手にもまた8人の聖戦士である証の紋章が。それにしてもいい男だぜ、へへ。

ここが見どころ ゲームを彩る3大要素を検証する！

冒頭でも書いたが、ゲームの世界観はかなり壮大だ。もちろんただストーリーが緻密に構築されているだけではゲームにならない。当然ゲームシステムその他あらゆる面で細部にまでわたって凝っているのだ。なかでも下の3つのポイントはこのゲームの特徴とも言えるもの。これらを踏まえてプレイしてほしい。

人間関係が複雑

ゲーム中に登場する武将(キャラ)はなんと120人以上。それぞれがこの物語の中で巧妙に繋がりを持っている。彼らの関係は友情、愛情は当然のこと、尊敬、信頼、憎悪、ライバルなど多岐にわたっている。武将どうしの相性もかなり重要なポイントになりそうだぞ。

王様どうしでも…

王達の間にもいろいろな感情が横たわっている。王様も人の子だっていうこと。

ティリス
劣等感
ゴンゴス
幼なじみ
田舎者
ミカヅキ
ウェイン

リアルタイムなバトルシーン

最大200人で行われるリアルタイムバトルは壮絶！　戦闘方式は簡単に言えば勝ち抜き戦。各々の武将が率いる5師団で最終的に勝ち残ればOKだ。敵がどういう師団かも戦う前に見られるので、相手に合わせて師団を決めよう。また、敵を取り囲んだり戦略的な戦闘も可能だ。

師団によって得手不得手があるので、戦う際にはよーく吟味しよう。

武将の必殺技

必殺技とひと口に言っても、敵武将1体に対するもの、敵全体に対するもの、敵味方全体に影響のあるものなど様々だ。

厚みのあるシナリオ&ビジュアルシーン！

邪悪な雰囲気がそこはかとなくただよう2人。彼らはいったい……。

ゲームは8つのシナリオが楽しめるが、もちろん進み方や間に入るビジュアルも違っている。ウェインを選べば女神アステアの啓示を受けていることを前提に進むが、他のキャラはそんなことは知らずにただ戦乱に巻き込まれていくといったぐあいだ。だが、誰でプレイしようとも矛盾せず歴史にのっとっているのはさすが！

浮かび上がる竜人の姿。物語にどう関わってくるのか。

闇の住人ハイム。ヴァンパイアの彼の力は強大だ。

詳細

レジエンドラ大陸 各国の歴史と文化 その1

その昔、レジェンドラ大陸ではエルフ族、人間、獣人族が共存していた。が、邪神マドルクの反乱で起きた大厄災以後、種族の間に不信感が流れ、現在交流はほとんどない状況だ。現在の人々の暮らし向きは、普通に働けばさほど暮らしに困らない程度。また生産に直接関わらずとも食べていける人も増え、それに従い職種の多様、貧富の差も出始めている。とはいえ8つも国があれば文化もそれぞれ。各国を順々に紹介していこうと思う。今回はハイランドとムーンパレスの紹介だ。

ハイランド王国

歴史と文化………ハイランド王国地理院編纂

大陸南東部に位置し温暖で住みやすい気候の国。平野部では豊富に農産物が収穫され、西側の山麓部では盛んに放牧が行われている。生活は比較的裕福。国民も勤勉で、兵士達も規律を重んじることで有名である。また大厄災後最も早く再興を果たし国としての歴史も古い。特産物は小麦、牛、豚、チーズなどだ。

ウェイン

臣下達の人間関係

厳格なソマリオンと気さくで冗談好きなロウはソリが合わず衝突もしばしば。ニーナやリンクが仲裁役である。が、お互いを認め合い、信頼度も高いようだ。

ロウ　リンク　ソマリオン　ニーナ

ウェインを選ぶと

ゲーム開始時は前のハイランド王の善政によりよく統治されていた。が、ゴルダークの侵略に前後し王が暗殺され、ウェインが新国王となった。彼はゴルダークの侵攻に対抗すべく決起するが、進軍の前夜にアステアの啓示を受けることに。邪神マドルクの復活という女神の言葉を信じ〝星竜の八戦士〟を探すことを念頭に進軍し始めたのだった……。ストーリーを把握するには一番のキャラ。彼を選ぶとアステアの啓示のビジュアルも見られるぞ。

妙な陽炎が立ちこめる。彼もゴルダークの被害にあった者なのか。

ムーンパレス

歴史と文化………ハイランド王国地理院編纂

大陸東部の森林の最奥に位置するエルフの国。首都ムーンパレスは三方が湖、唯一の陸峡も迷いの森と恐れられ外交はほとんどない。しかも城自体も魔法でガードされている。そのため大厄災前の文化が残り、国民の文化レベルは大陸一である。長命で魔力にたけ、弓の技術も一流だが、人口増加率は非常に低い。

ティリス

臣下達の人間関係

軍の統率をするのは真摯なデュラン。正体不明のグレンも相当な実力の持ち主だ。今ではラインノールやマノアもエルフでないこの2人に全信頼を置いている。

デュラン　マノア　ラインノール　グレン

ティリスを選ぶと

ゴルダークの侵攻に前後しここでも国王が崩御、国民投票によりティリスが女王となった。魔力を持つ彼らはすでに邪神マドルクの復活やアステアが誰かに啓示したこともうすうす感じている。また彼女を選ぶと前女王のファーラの姿も拝める特典付きだ。

まだ女王の座に不慣れなティリス。エルフ達の頑なな心をほぐし、どう対処していくのか。

この世界の職業

キャラ数が膨大な分、職業も多い。各職業はナイト、ナイトマスター、キングなど3つにランク分けされる。ともかく職業をしっかり把握しておきたい。

戦士 ロウ リンクなど
剣もしくは斧などで戦う者。自由奔放な者が多い。魔法は持たないが衝撃波技などはある。

精霊使い ライオーネ など
精霊と意思を通じ友情、信頼、契約などでその力を借りれる者。火や水の精霊の召喚が多い。

僧侶 ニーナ マノアなど
神に忠誠を誓い、神より与えられた力を源に魔力を使う者。回復や召喚魔法がほとんどだ。

サムライ ホウライ バクラなど
刀を用い軽装備で戦うイズモ国独特の兵士。忠義を重んじ士気も高い。魔法はまれである。

獣戦士 ラギ バギなど
獣人族の戦士。鍛え抜かれた体と俊敏さをもって斧などで戦う。策を用いるのは不得手だ。

騎士 ソマリオン グレンなど
忠誠心を持ち戦う者。実際は階級としての意味合いが強い。往々にして部下には寛大だ。

魔導士 ラインノール ソフィーなど
世に満ちあふれる見えない魔力を自分の精神力を媒介に利用する者。エルフはこれに優れる。

モンク ライザック ユイカなど
神に忠誠を誓い、自らの体を鍛えることで困難を克服しようとする者。武器は使わない。

ニンジャ シオン シロウなど
サムライよりさらに軽装備で卓越した技を頼りに戦う者。集団としての行動力は今一歩。

盗賊 ロック ヒルダなど
文字どおり盗賊。器用さ、俊敏さに優れるが指揮官の才はない。しばしば特殊能力を持つ。

他に… 竜人、ヴァンパイア、ファントムなど。

Dragon Force Scramble

第1回

開発部隊全面協力安全食品

ドラゴンフォース ★★★情報缶★★★

いよいよ新コーナー発足だ！「ドラゴン・フォース」を数倍楽しめるウラ話を大量暴露。発売まで追っかけ続けるぞぃ！

見せます！ 出します！ NEWS 満載のコーナーいよいよ始動！

速報から2カ月。早くもこのゲームが気になっている読者も多数いる模様。しか～し！ セガ陣営も開発者を幽閉しつつ制作してはいるもの の（ウソ度50%）、思い入れもあってか発売が少々先送りになってしまった。ということで、せっかくなんでこれを機にゲームコーナーでは紹介しきれない裏設定をこのコーナーで徹底網羅していこうというわけだ。もちろんこれを読めば裏事情もカンペキ、開発者が徐々にゾンビ化してゆく様も見れるというわけだ。さぁ楽しいコーナーの始まりだぞ～。

ノルンの語る世界の歴史　第1回（創星紀）

まず惑星の成り立ちを講義せねばなるまい。数多（あまた）の星はトゥールが創られたもの。ハースガルドとて同じことじゃ。語り継がれた聖なる神話じゃ。

ハイランド国の参謀、ノルン。冷静沈着な神官でもあり頼りになる重鎮だ。

世の始まりとともにある言葉

「トゥールとともに世界は始まり、
またトゥールとともに滅する。
トゥールとは、すなわち世界なり。

トゥールはその体から、
6人の女神と、6人の男神を創れり。
ゆえにトゥールは眠りたもう。

女神は塵より星々を創り、
男神は星々を塵に還す。
塵は星々を創り、星々は塵に還る。

星竜は星を司り、
女神とともに星を創り、
男神とともに塵に還す。

6人の女神と、6人の男神が眠りにつく時、
トゥールは、新しきトゥールを創るために
目覚め、そして最後の眠りにつきたもう」

そえちゃんの今週の開発日記

はりきってるな10/5～10/24

泊まり明けの朝、この原稿を書いてます。会社の床で寝るのも今日で何回目か？ ああ、パン吉くん（企画担当）がやって来た。そして、いつものように騒ぎ出しました。こうして「ドラゴン・フォース」チームの1日がいつものように始まります。

遅れ気味だった仕事もようやく軌道に乗り、非常にいい感じです。あいかわらずスケジュールはキツキツですが、盛り込む遊びや絵的な要素はなかなか楽しみなので、やっていて疲れを忘れさせてくれる、ってな感じです。

最近ではジュノーン様を制作しつつ、秘密の何か（何でしょう？）をデザイン中です。秘密ですけど期待してください（？）。あ、パン吉くんが呼んでる。そんじゃあ、また！

＊開発さんも大変です。毎日床で寝なきゃなりません。ダンボールを敷いて寝袋に入ると快適ですよ。（編）

ひげとでこ

キャラ解体新書
その1

オレのすべてを見せてやる！

Dragon Force Scramble

～ウェイン編～

データ
本名：
ウェイン・アルマリーク
年齢：17歳
身長：176cm
体重：65kg
3サイズ：？？？　逆三角形のスポーティーな体
視力：両方とも1.5
性格：朗らか・真面目、熱血漢
殺し文句：「レジェンドラの平和は僕が守る！」

はじめまして、ウェインです。僕は小さい頃はハイランドの辺境のエルフの森近くで育てられたんだ。国内外の政治情勢に巻き込まれたり僕自身が暗殺されないため、そしてやがて王位を継ぐ者として民衆の生活を肌で知る必要があったからなんだけど。ティリスと会ったのもその頃で、2人とも親と離れて寂しかったせいかよくこっそり遊んだな。

先日父上が暗殺された。もちろん悲しい出来事だったけど、僕には新国王としての義務がある。悲しんでばかりいられないよね。正直言って僕に王が務まるか不安だ。けど僕の国、そしてレジェンドラの平和はこの身に替えても僕が守るぞ！

ドラゴンフォース・カルトクイズ

毎月のおさらいを兼ねたクイズ。Q5以外の答えは記事を読めばわかるぞ。

Q1　ウェインの本名は何でしょう？
Q2　レジェンドラ大陸のあるこの惑星の名前は？
Q3　ハイランドの特産物は何？（本誌記事参照のこと）
Q4　ムーンパレスの女王コンテストで勝ったのは誰？
Q5　ムーンパレスのエルフ族達の主食は何？
＊毎回Q5だけはその号ではわかりません。連載中にわかります。このQ5の答えを覚えておくといいコトが!?

次号予告

次号のキャラ解体新書ではみんなのアイドル、ティリスが登場。彼女の秘密が今明らかになる!? ノルンの講義も徐々に彼のペースに。お説教にならなきゃいいけど……。その他コーナー盛りだくさん。見逃さないでね！

女王様に何でもお聞き！

『ライオーネ様。僕は、あ、あの、ティリス様に惚れてしまいました。いったいどうしたらよいのでしょうか。』
神奈川県・南雲靖士（29歳）
独身・肉体労働業

ラ：誰に惚れたって!?　なんであたしがそんなこと教えてやんなきゃなんないのよっ！失礼ね、もう！　だいたい本当ならあたしが女王なはずで、あんなヤツなんか……（以下略）。

ライオーネ様。ムーンパレスの次期女王候補だったがコンテストでティリスに敗れたお方。

南雲靖士。毎度おなじみセガの広報。しかしこの質問は…!?

パン吉＆ハッシーの欲しがりません勝までは！

はっしー（以下は）：はじめまして、はっしーです。
パン吉（以下パ）：ガハハハハッ！　オレがパン吉だッ！　みんな、よろしくな！
は：……。今回はコーナー第1回目ということで、このゲームの由来などを紹介しようかなと。
パ：なんでこのゲーム作ろうと思ったんだっけ？
は：僕はシミュレーションが好きなんだけど、最近いちいちユニットをマスに合わせて動かすのがかったるくって。で、勝手にキャラが戦ってくれちゃうゲームが欲しいな、しかも画面いっぱいキャラがごちゃごちゃ動いたら楽しいな、って思って。
パ：ほうほう、それで？
は：で人物関係もいろいろあって、いきなり戦場で「あっ、あなたは生き別れのお姉様！」ってなイベントも楽しいかなと。
パ：オレ様がイベント作るなら「愛に生きるさすらいの戦士」だな。オレ様に似てカッコいいだろ。
は：いるいるパン吉みたいな奴。敵の女に目がくらんでころころ裏切る、人呼んで「さすらいの浮気者」。
パ：……お、おのれ、いつの間に。ぬかったわ！
は：とにかくいろいろ詰まってますのでよろしくね。
パ：うおぉおー！　絶対に愛の戦士を作ってやる！

ETSuKO♥ミ

パン吉。プロデュース担当。けっこうマジメな方（失礼！）新婚ほやほや。だが家に帰れる日は…!?

はっしー。企画担当。頭の中には壮大な世界観が詰まっている。独身。ファンレター熱烈歓迎!?

お便り＆イラスト募集

このコーナーは読者とスタッフを結ぶ掛け橋です。ゲームに対する要望やイラストなど熱烈歓迎！どんどん送ってね。
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株式会社「セガサターンマガジン」編集部　「ドラゴン・フォーススクランブル係」まで。よろしく！

※ドラゴン・フォース カルトクイズに応募してくれた方々に素敵な賞品グッズプレゼント予定！　賞品は、現在、セガさんと編集部で慎重に検討中だ。期待していてくれ！

機動戦士ガンダム(仮)

このソフトは32ビット級の内容を持っているのか！

- ●バンダイ
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●アクション
- ●1人プレイのみ
- ●全年齢推奨

完成度 80%

キッチリとモデリングされたモビルスーツは一見の価値ありっすよ。

モビルスーツの美しいアクションを見よ！

横スクロールのシューティングアクションとして登場予定の「機動戦士ガンダム」。ユーザーの期待度も高くなってきているが、中でも、思い入れのある世代にとっては、〝ファーストガンダムらしさ〟が非常に気になるところだろう。

言うまでもなく、ガンダムの魅力はモビルスーツとストーリーによるところが大きい。この2点をふまえた上で、サターン版「機動戦士ガンダム」の特徴を5つのポイントに分けて解説しよう。ガンダムファンによって作られた、ガンダムファンのためのゲームを見よ。

モビルスーツなどのキャラクターは、レンダリングされたものを使用。美しい。

ココがGUNDAM ① モビルスーツアクション

ゲーム中のモビルスーツキャラクターは、それらしい動きを見せてくれる。通常はビームライフルを使用。あの〝音〟もバッチリ再現だ。敵が近づいている場合は自動的にビームサーベルを使ってくれるなど、心憎い演出もある。

ビームライフルを使う

ビームサーベルを使う

こんな装備もある

ガンダムの装備は、戦術マップ画面で変更可能。標準装備のバルカン砲など、右のような武器も使える。ビームジャベリンとはマニアックな。

バルカン砲

ハイパーバズーカ

ビームジャベリン

シールド

ココがGUNDAM ⑤ ファーストガンダムを再現

ゲームは、ファーストガンダムの展開に合わせ、ポイントとなる12ステージで構成されている。要所ではカットインやメッセージもナレーション付きで挿入され雰囲気もバッチリ。あとは君の腕で、ガンダムらしい戦いを再現しよう！

我々は偵察が任務なんだぞ
引くんだジーン！

ステージ1はサイド7の中。連邦軍の最新鋭モビルスーツを撃破しようと迫る2機のザクを迎え撃つ。ライフルはなくもちろん支援システムは使えない。サーベルとバルカンだけでクリアせよ。

シャア！

後半はいよいよ宇宙（そら）へ。ドッキングベイを出たガンダムに赤いザクが超高速で迫る。アムロとシャアが初めて火花を散らす場面だ。

ココがGUNDAM ②

ニュータイプ攻撃

主人公の少年アムロは、戦闘を繰り返すうちにニュータイプへと目覚めていく。その過程をゲーム中に再現。通常攻撃では倒せない画面の奥や手前にいる敵に対して、攻撃を仕掛けられる「ニュータイプ攻撃」がそれだ。

ニュータイプ攻撃を使うには、Cボタンを押す。押しっぱなしで連続攻撃も可能。

最初はなかなか命中しないニュータイプ攻撃。だが、ストーリー（ステージ）が進みプレイヤーレベル値が上がると、命中率が高くなり、より素早くなっていく。残像もカッコいい。

ココがGUNDAM ④

オリジナルの声優陣

映画のガンダムがオリジナルを再編集したように、この作品もゲームというメディアに合わせ再構成されている部分がある。だから、セリフが多少変更されたり、補足説明が入ったりするのだが、それを担当する声優陣は完全にオリジナルと同じ。違和感なくゲームを楽しめる。

「人類が増えすぎた人口を……」というナレーションなどを担当する永井一郎氏。15年以上前のテレビ版と変わらぬ声には感動だ。

ココがGUNDAM ③

支援システム（戦略マップ）

支援をたのむ

「サイド7」を出航したところ（ステージ1の後半）で、戦略マップが表示される。ここでは、他のモビルスーツやコアファイター、それにホワイトベースによる援護を求めるポイントを、各1カ所ずつ決めることができる。ただし、ホワイトベース（登場はしないが……）の防御力が落ちてしまうことに気をつけたい。

支援してもらう場所をマップ中から指定し、支援するモビルスーツを決める。その場所にガンダムが到着すると、支援機も援護に駆けつけてくれるのだ。

ガンキャノン、ガンタンクも、ホワイトベースの大切な戦力。これらのモビルスーツの援護は、多くの敵が登場するエリアで使おう。

ステージ2は「大気圏突入」。地球に降りようとするホワイトベースを追う戦艦ムサイからザクが射出された。重力に引かれぬよう、戦わねば。

ステージ4では、ガルマの敵を討つために地球に降りたランバ・ラルのグフが登場。新型モビルスーツを操るベテランパイロットに、アムロは焦りを感じる。

ステージ3はガルマとのエピソードを再現。初めての地上戦を強いられ苦戦するアムロ。

ブライト艦長の作戦とシャアの裏切り行為により、ガルマは空母ガウとともに壮絶に散る。

ファンならこのシーンに見覚えがあるはず。オリジナルに忠実に戦うも、自分だけの戦い方をするも自由だ。

ドラゴンボールZ 真武闘伝

デュアルスクリーンシステムここに極まれり！

●バンダイ
●11月17日発売
●6,800円
●対戦格闘アクション
●2人対戦あり
●全年齢推奨

完成度 100%

原作の連載は終わってしまったが、サターンでの闘いはこれから始まる！

総勢27キャラクターの熱いバトルが今、始まる

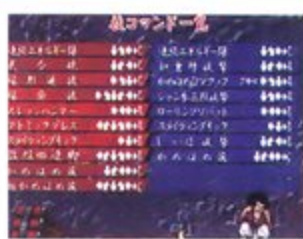
ついに完成した「ドラゴンボールZ 真武闘伝」。27キャラクターが登場し、原作では叶わなかった夢の対戦を繰り広げることができる。戦闘システムはおなじみのデュアルスクリーンだが、今回はさらに奥行きの概念が加わり、より広いフィールドでの戦闘を実現！ 原作の迫力を欠くことなく白熱するバトルが可能となっているのも魅力だ。また、武道家達のアクションも大幅に増え、戦略性が増した。今回は全キャラを総チェックだ。

デモ必殺技も健在。受ける側はこの画面中に、跳ね返しや、かき消しなどの対処コマンドを入力する。

立体空間バトルを演出！

ステージには立体の観念があり、相手を吹っ飛ばすと、ぐるりと背景が動く。舞台はかなり広いのだ。

ローディング中のウレシイ配慮

キャラクターを選ぶと、データを読み込むのはCD-ROMマシンの宿命。だが、この待ち時間に画面上には、選択したキャラクターの技コマンド一覧が表示される。こういう細かい配慮はうれしいね。

キャラクター紹介 PART1

スーパーサイヤ人プラスαグループ

サイヤ人の血を引く孫悟空とベジータ。そして、その息子達がいるグループ。また、ナメック星人のピッコロと、なぜかサタンまで加わっている。まあ、スーパーなキャラクターってことで。

孫 悟空

スーパーサイヤ人形態で登場の主人公孫悟空。標準的なバランスを持つ武道家だ。デモ必殺技の「かめはめ波」を近距離で出すこともでき、さらにボタンを押し続けることでより強力なものを撃てる。

孫 悟飯

孫悟空の息子、孫悟飯。父との修行の末、スーパーサイヤ人に変身できるようになった。身の丈は小さくリーチも短いが、中身はスーパーサイヤ人。パワーは悟空並みにある。体力では父を上回る。

孫 悟天

悟空の息子で悟飯の弟。見た目はただの子供だが、この時点でスーパーサイヤ人の能力を開眼している。父親仕込みの「かめはめ波」は強烈な威力で、父親すら大ダメージを受けるほどだ。

凶戦士ベジータ

魔導師バビディに心をを支配され、真の悪に目覚めた最強形態で登場のベジータ。自己流の「ファイナルフラッシュ」、「ビックバンアタック」といったデモ必殺技と、突進系の必殺技が超強力だ。

トランクス

幼少の頃のトランクス。ベジータとブルマの息子であり、孫悟天同様に幼い頃からスーパーサイヤ人に変身可能。対空になる必殺技を多く持っているが、体が小さいので攻め手は苦戦を強いられるかも。

TRUNKS

原作では未来から訪れた謎のスーパーサイヤ人として登場した、青年時代のトランクス。幼少の頃に比べると技が高度になり、破壊力を増した。特にコンビネーション技を得意とし、攻撃の要となる。

ピッコロ

数々の融合を経て、爆発的に実力を上げたピッコロ。かつては世界征服を目論む大魔王であった。「ダッシュアッパー」など使い勝手のよい突進系の必殺技を体得していて、スピード感ある戦術が得意。

超サイヤ人3孫悟空

スーパーサイヤ人の上のさらに上をいく、究極形態の悟空。サイヤ人の王子ベジータすら成し遂げられなかった形態だ。必殺技の破壊力、スピードともに文句のつけようがないほどスーパー。

Mr.サタン

世界チャンピオンの武闘家。いつも悟空達の手柄を横取りしていて、要領の良さは天下一だ。そのサタンの実力が明らかに。「スーパーサタンボム」などの技は魔人ブウやベジータ達に通じるのか!?

キャラクター紹介 PART2

いわゆる悪役グループ

宇宙を支配しようとするフリーザから、すべてを破壊し続けるというブウまで、錚々(そうそう)たる悪役メンバーがここに揃った!

ザーボン

フリーザの片腕として忠誠を尽くしているザーボン。変身も可能なのだが、その姿が醜いせいか、本人は変身を嫌がっている。リーチが長く、必殺技も特殊なものばかり。

リクーム

ギニュー特戦隊のメンバーの1人。見た目どおりの怪力を武器に戦う。だが、セリフはとてもユーモラスだ。豪快な必殺技を得意とし、大柄ながら素早い技が特徴的。

ギニュー隊長

ギニュー特戦隊の隊長。相手の体に乗り移る能力を持っており、現在の体もそうして奪ったモノ。ジャンプ中に飛び道具を出せるので、ジャンプ攻撃と併用すると効果大。

フリーザ

ザーボンやギニュー特戦隊を指揮する、まさに悪の親玉で、宇宙の支配を目論む。体は小さいが動きは機敏で、使用頻度の高い必殺技を多く持つ。その攻撃力も高い。

セル

ドクターゲロが作った究極生命体。人造人間を吸収したあとの完全体での登場だ。究極の生命体を名乗るだけあって攻撃力はすさまじい。体が大きいのが難というところか。

ダーブラ

魔界最強の男。バビディに洗脳され、魔人復活の野望に荷担している。しゃがんでいると投げ技の決まらないシステムだが、それを強制的に投げてしまうという必殺技を持つ。

魔人ブウ

バビディの親ビビディが造り上げた魔人。一時封印された魔人だがバビディがそれを解いてしまった。その豊満なボディを駆使して繰り出す必殺技は愛らしいが強烈。

超ブウ

魔人ブウから純粋な悪だけが離脱したブウ。その実力は魔人ブウをも凌ぐ。突進系の必殺技を多く持ち、その破壊力はトップクラスだ。体力が多いのも特徴の1つ。

キャラクター紹介 PART3

その他の戦士グループ

少年の孫悟空、亀仙人から、最強の戦士ゴジータと、さまざまな面子が揃っている。個人的に亀仙人の活躍に期待をしたい。

クリリン

亀仙人のもとで孫悟空とともに修行をした過去を持つ、人類では最強の男。天津飯のあみ出した「太陽拳」の使い方が重要だ。

天津飯

少年の頃の孫悟空と、天下一武道会で死闘を繰り広げたことのある実力者。「太陽拳」で相手の動きを封じ込めてから攻めに転じろ。

人造人間18号

ドクターゲロが人間をベースに造った人造人間。攻撃力が非常に高く、前方と斜め上に同時に放つ飛び道具などの特殊技が多い。

人造人間16号

ドクターゲロが制作したロボットタイプの人造人間。実力は18号より上だが…。空中から強襲するボディプレスの使い方がポイント。

グレートサイヤマン

自分の実力を世間に隠す孫悟飯のお忍びの姿（でも闘う!?）。キックのリーチが長く、地上戦に長けている。空中での必殺技も豊富。

界王神

4人の界王の頂点に立つ大界王。その大界王の神がこの界王神。とにかくすごい。気弾系の技を多く持ち、相手の動きを封じるものも。

ゴテンクス

トランクスと孫悟天がフュージョンという技で一体化した姿。実力も倍増する。攻撃力は高いが所詮は子供、おちゃめなところが……。

亀仙人

幼き頃の孫悟空に修行をさせた武道家。「かめはめ波」をあみ出した人物でもある。必殺技の数や体力も少ないが、攻撃力は意外と高い。

ゴジータ

孫悟空とベジータがポタラという道具で一体化した姿。最強という設定だけに、攻撃力が高い。ジャンプ速度が速く、空中戦向き。

少年孫悟空

少年時代の孫悟空。この頃はまだ如意棒を持っていた。体力が少ないのは気になるが、攻撃力は高い。空中からの必殺技を活用したい。

格闘が苦手でもOK！

Mr.サタンモードがさらに熱い！

約束の金、渡さなければ病院送り……

"天下一武道会"の決勝戦、18号に2,000万ゼニーを渡す約束をして優勝を手に入れたワシだったが、そんなお金は急に用意できなかった。さらに1週間待ってもらう代わりに、1億ゼニーを払うなどという、とんでもない失言をしてしまったのだぁぁあ。うーむ、武道大会の賭けで儲けるしかっ！

名誉をお金で買ったサタン。18号の執拗なまでの取り立てが、このあとに始まる。

というわけで作戦開始！

ゲームは簡単。1対1で戦う格闘家のどちらが勝つか予想して賭ければいい。その賭けた選手が勝てば、賭け金の倍額が支払われる。ただ試合をぼーっと眺めているほど我らがサタンは甘くない。左図のアイテム類を駆使するなど、様々な策略で、賭けた選手を有利に仕向けるのだ。もちろん、アイテムの種類や使うタイミングにはコツが必要だ。そして、試合終了時にサタンを待つのは……。

これなら格闘が苦手なユーザーも「DBZ」の世界を楽しめる。みんなで大笑いしてくれ！

双方どちらかの選手に贈り物ができる。体力アップ、パワーアップ、攻撃力ダウンの中から一品選んで相手に贈ろう。その行為が成功するか失敗するかは、スロットで決定するのだ。

双方どちらかの選手の控え室の中に訪問できる。訪問が成功すれば、体力、パワー、攻撃力、防御力のいずれかを上昇させることができる。ゼニーを賭ける選手を訪問し、パワーアップを図ろう。

サタンが自ら神様（デンデ？）にお祈りを捧げる。その内容は試合中の体力アップや、硬直状態、ステージの爆発だ。成功すると、それらのどれかが本当に起こる場合がある。信じる者は救われる!?

勝たせるアイテム一覧

下にあるアイテムを活用し賭けた選手を助け、敵選手を妨害しよう。まずは、その効力を覚えよ。

バナナの皮 ステージ上に投げ込むアイテム。この上に乗っかった相手は滑って転倒する。	**ピストル** 直接攻撃するアイテム。一発のダメージは微々たるものだが命中率は高い。
地雷 バナナの皮同様にステージに投げ込むアイテム。これを踏んだ選手は大ダメージ。	**バーベル・ハム・栄養ドリンクA** 贈り物のアイテム。選手の体力を上げるのに効果的。賭けた選手に差し入れだ！
体力回復薬 ステージに投げ込むアイテムで、取得した選手は体力を10程度回復する。	**パワー増幅液** ステージに投げ込むアイテムで、取得した選手はパワーを10程度回復する。
フラッシュライト 直視した選手の動きが止まる。止まっているうちにアイテムを投げる手も……。	**フルーツ・赤い花・栄養ドリンクB** こちらも贈り物のアイテムで、選手のパワーを上げるのに効果的。
体力回復薬α ステージに投げ込むアイテムで、取得した選手は体力を30程度回復する。	**パワー増幅液A** ステージに投げ込むアイテムで、取得した選手はパワーを30程度回復する。
ダイナマイト ステージに投げ込むと爆発する。その爆風に触れるとかなりのダメージを受ける。	**マクラ・酒・青い花** 贈り物のアイテム。選手の攻撃力を下げるのに効果的。対戦相手に贈り込もう。

マネーベットの前に作戦開始を必ず実行しておこう。キーコンフィグもお忘れなく。

アイテム解説を眺めていると、なにやら美味しい情報が…。お金はかかるが聞く価値は十分にある。

準備が整ったらいよいよマネーベット。原作での戦闘力などは、あてにしないほうがいいぞ。

いよいよ妨害タイム。自分の賭けた選手が有利になるように登録したアイテムを投げまくろう。

両者の闘いは激しい。左右の入れ替わりも盛んなので、落ち着いて行動しよう。間違って敵選手の体力を回復させたり、賭けた選手を攻撃したりしないように。

格闘王サタン様の力を思い知ったか！

果たして彼の運命やいかに!?

ダライアス外伝(仮)

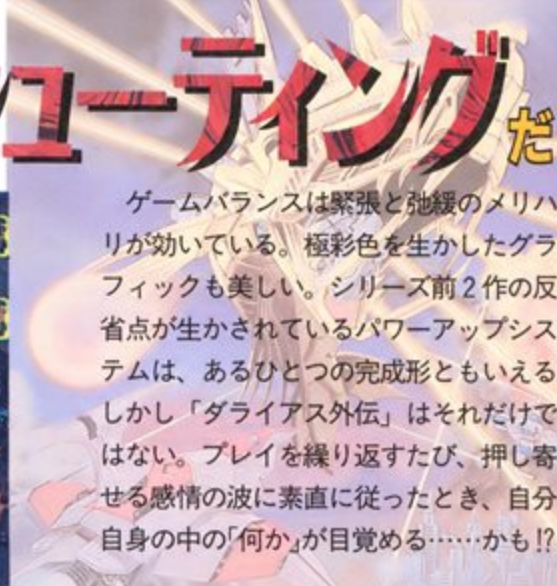
この冬サターンで体験する精神世界の旅

- ●タイトー
- ●12月22日発売予定
- ●5,800円(税別・予価)
- ●SHT
- ●2人同時プレイあり

完成度 80%

アーケード版の"感触"をそのままに再現する移植作品。マジでいけまっせ。

これはサイケデリック・シューティングだ

ゲームバランスは緊張と弛緩のメリハリが効いている。極彩色を生かしたグラフィックも美しい。シリーズ前2作の反省点が生かされているパワーアップシステムは、あるひとつの完成形ともいえる。しかし「ダライアス外伝」はそれだけではない。プレイを繰り返すたび、押し寄せる感情の波に素直に従ったとき、自分自身の中の「何か」が目覚める……かも!?

STAGE1～5ダイジェスト

ゾーン分岐のステージ構成は「ダライアス」シリーズの大きな特徴のひとつ。1度クリアしただけではこのゲームの奥深さはわからないぞ。

ZONE A

ステージ1は1タイプしかない。しかもとても簡単。前方に出すぎず、受け身の姿勢でプレイすれば余裕だ。見どころはボスの輪切り回転かな。

ZONE B

ハッキリしない天候の下、平野→海上→平野と飛ぶ。画面奥から迫ってくるホバー機の出会い頭の攻撃に注意！ 中ボスの発射するばらまき弾は美麗だ。

ZONE D

元祖「ダライアス」のAゾーンを思わせる地形。出てくる敵も"それ系"なので、ファンはニヤリとする!? ボス戦では派手な攻撃と音楽を楽しもう。

ZONE C

健康的な海の旅を満喫できるけど、同じステージ2のBゾーンに比べてだいぶ難しいので、心してかかれ。ボスのシーラカンスは、倒すと結構愉快。

ZONE E

バックでゆっくり回転している宇宙コロニーがカッコイイ！ ボスのイソギンチャクの"弾雨あられ攻撃"は圧巻!! 反射神経を研ぎ澄ませろ！

ZONE G

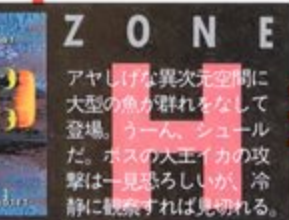
レッド・ジューシーな感じ(?)の狭い地形を黙々と進む。後ろからやってくる跳びはねロボくんがやっかい。ボスの優美さはこのゲーム随一！

ZONE F

惑星の表面が画面上にあるという、ちょっと変わったゾーン。ちなみにステージ3は、D、E、FどのゾーンにもIUPアイテムが隠されているゾ。

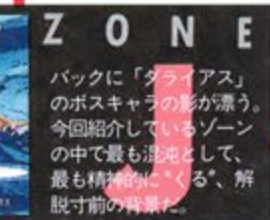
ZONE H

アヤしげな異次元空間に大型の魚が群れをなして登場。うーん、シュールだ。ボスの大王イカの攻撃は一見恐ろしいが、冷静に観察すれば見切れる。

ZONE L

ゴツゴツした岩山地帯を低高度で進む。敵弾が多いけど、物陰に隠れてショット（ウェーブになっていること！）で攻撃すれば、安全に戦える。

ZONE J

バックに「ダライアス」のボスキャラの影が漂う。今回紹介しているゾーンの中で最も混沌として、最も精神的に"くる"、解脱寸前の背景だ。

ZONE I

ステージ中盤で、岩を削りながら前進する地味めな敵キャラが出現。コイツの後をピッタリつければ、道中はだいぶ安全になる……ハズ。

ZONE M

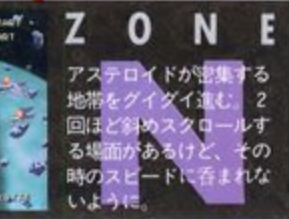
ステージ開始後、しばらくパワーアップアイテムが大量に出てくる。しかし、それはこれから始まる"悪夢"への序曲に過ぎなかった……。

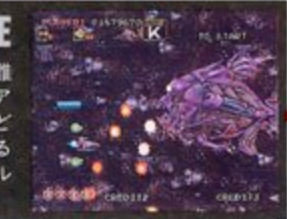
ZONE O

前半は人間型ロボットが出現し、激しい銃火器攻撃を繰り出す。後半のコロニー内の背景の奥行きはタメ息モノ。薄目にすると立体感覚アップ!?

ZONE N

アステロイドが密集する地帯をグイグイ進む。2回ほど斜めスクロールする場面があるけど、その時のスピードに呑まれないように。

ZONE K

Oゾーンに似た構成。難易度は、"基本的には"アルファベットが若いほど攻略しやすくなっているので、腕前に合わせてルート選択しよう。

 ※画面は開発中のものです。

北斗の拳
第3の北斗にケンシロウが立ち上がる!!

●バンプレスト
●12月22日発売予定
●5,800円
●ADV
●2人対戦モードあり

完成度 85%

もう昔なつかしいマンガになった北斗の拳が、今サターンで復活するっ!

第3の北斗にケンシロウが立ち上がる!!

サターンで「北斗の拳」が復活する。物語は、原作のその後の世界が舞台となっており、リンとバットが結婚する場面から始まる。そこに闇の北斗と名乗る集団が現れ、リンを連れ去ってしまう。それを知ったケンシロウが、再びバットの前へ現れる……、というのが序盤の展開だ。アドベンチャーに斬新なバトル要素を加えたこのゲーム(ムービー!?)、今回はバトルシステムをメインに紹介する。

ゲームの流れ

下で紹介しているのが、おおまかなゲームの流れ。この繰り返しで、ストーリーは展開していくぞ。やはりバトルモードが展開のカギになる。アタタッ!

❶ビジュアル情報収集
ビジュアルシーンで物語が展開し、移動シーンで情報収集をしていく。ビジュアルシーンをよく見ていないと、話の展開がわからなくなるので、注意しよう。バットの他にも、なつかしの対面がある!?

❷敵出現!!バトルモード
「ちょーっとまて!見かけねえ顔だなぁ?へへっ・・・殺す!!」

移動シーン中で登場する敵は、主にザコ級のキャラだ。それほどてこずる相手ではないだろう。だがボス級のキャラはかなり強いので、心して戦うように。相手の技を見極めて攻撃の順番を組み立てていこう。

❸ストーリーに戻る
バトルに勝利すると、新たな展開が待っている。このようにストーリーは展開していくのだ。全部で6章あるこのストーリーだが、はたして君は最後に待ち受ける暗黒の北斗、ゼンオウまでたどり着けるか!?

バトルごとに出るパスワードをチェック!

バトルで敵に勝利した後や、各章の終わりには、パスワードが表示される。これをメモしておけばストーリーモードをどこからでも始めることができるぞ。アタァ!

戦いに勝利すると、この後に、パスワードが表示されるぞ。ちゃんとメモっておこう。

パスワードは秘孔になっているのだ。間違うと「やろう、ふざけやがって」と怒られる。

パスワードをコマメにメモるべし!!

VSモードはパスワードを入れろ!!

パスワードのもうひとつの使い方は、対戦モードだ。このモードで入れることにより、そこまでのストーリーに登場した主要キャラクターが使えるようになっていく。ホウッ!

使いたいキャラは、やはり倒してからでないと。がんばってクリアを目ざそう。

ストーリーモードが進めば、それだけ使えるキャラクターも増えていくというワケ。

ストーリーが進めばキャラも増えるぞ!

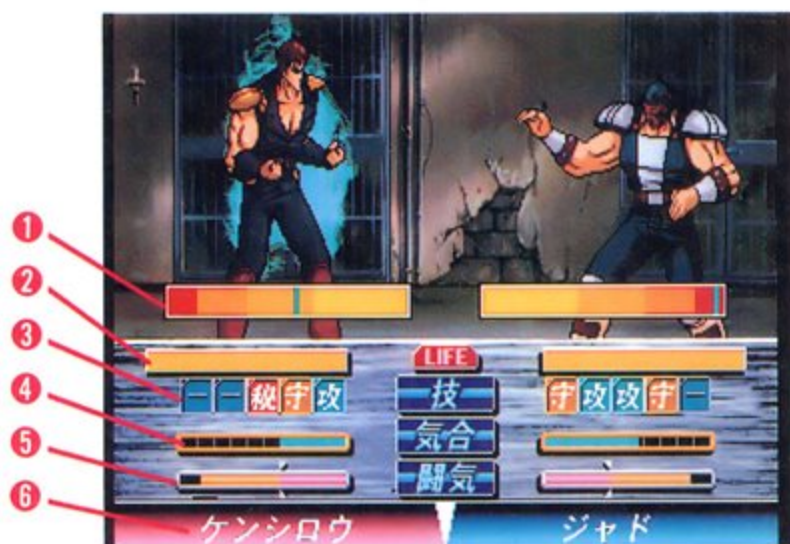
幸せな2人を襲う暗黒の北斗とは!?

第一章 暗黒の北斗動く!

リンを連れ去った暗黒の北斗を追い、ケンシロウの新たな旅が始まる。ここでは、その第1章のあらすじをビジュアルを含めて紹介していこう。もちろん、実際にはこの十数倍ものビジュアルがあるので、安心してほしい。また、途中で登場する敵キャラは、一部省略した。ちなみに、第1章で登場する敵は、ジーザとジャドを含めて6人だ。どの相手もまだ弱いので、やられることはないだろう。

リンとバットの結婚式の途中、暗黒の北斗と名乗る集団が現れ、リンを連れ去る。それを聞いたケンシロウはバットと再会し、リン奪還を誓って旅立つ。

暗黒の北斗の謎を知るため、師匠であるリュウケンのもとへと向かうケン。そして、暗黒の北斗が第3の北斗、「北斗無明拳」だということを知る。

バトルモードのシステムを徹底紹介するぞ!!

バトルモードでは、上にある6つのゲージが重要な役割を持っている。それぞれの役割を知り、より有利に闘いを展開していこう。特に闘気に注意していないと、しだいに技が出せなくなってしまう。アッターッ!

❶攻撃ゲージ。動くメモリをタイミング良く止めて技を決める。
❷体力ゲージ。攻撃力やダメージは、気合いの量によって違う。
❸選んだ技が順番にマークで表示される。最高5つまで選べる。
❹技を決めた後、これを連打で溜める。一杯になると攻撃開始だ。
❺技を出すと消費し、なくなると技が出ない。防御すると回復する。
❻技を出す時どちらが優勢かを表示。そして優勢なほうの技が出る。

ゲージによる攻撃をキッチリ覚えよう!!

闘いは、リアルタイムで展開する。技を決めて、先に気合いを溜めたほうが有利になるぞ。

ゲージのメモリを止めた場所により、最高4段階の強さの技を出すことができる。出せる技はそれぞれのゲージで決まっているのだが、ここでレベルによる各技を紹介しよう。ゲージは黄色～赤色で表示され、黄色いほうからA～Dにランク分けされている。上のランクほど止めるタイミングがシビアになってくるが、出せれば威力は絶大だ。

Aランク攻撃……

●蹴り
●連続蹴り

基本的な攻撃で蹴りのレパートリーしかない。Dランク選びに失敗するとこのランクになることが多いので、紙一重なのだ。ザコも、このランクの技1発では倒れないぞ。

画面は「連続蹴り」。相手に与えるダメージもわずかで、使える技ではない。

「七死騎兵斬」や「千手壊拳」などがあるぞ。ファンだった人は涙モノだ。知らない人はコミックスを読むべし!?

Bランク攻撃………

●岩山両斬波●百裂拳
●千手壊拳●七死騎兵斬
●七死星点

このランクにはおなじみの技がザッとそろっている。打撃を与えるには、最低でもこのランクからでないと無理かもしれない。

北斗の拳を知らない人でも百裂拳だけは聞いたことがあるはず。なつかしい。

他にも、「七死星点」や「岩山両斬波」などの技が5つもあるランクなのだ。

Cランク攻撃………

●剛掌波●天将奔裂
●受け

このランクから「受け」という防御技が出てくる。だが、あくまで攻撃を受けるので、ダメージを若干もらってしまうのだ。気合いが足りないとダメージが大きいぞ。

気合いが十分溜まっていないと、モロにもらうことになってしまう。注意しよう。

攻撃技が2つだけのランクだがどちらも強力で破壊力はある。

Dランク攻撃……

●天破活殺●見切り
●空極流舞●受け回復
●無想転生

「見切り」などの防御技や体力がピンチになると「受け回復」が加わる。「秘拳」もここで使える。

通常攻撃技は、「天破活殺」だけ。後は特殊技が多く、攻撃力も一番強いランクだ。

「無想転生」などの凄い技が使える。ストーリーが進めば、他にも使える技が増えていくぞ。

ケンシロウを待つ、新たな宿命!!

修練場の北の洞窟にある北斗無明の像が、無明拳の影の歴史をケンシロウへ語りかける。ケンシロウは、初めてここで暗黒の北斗を知ることになるのだ。

そこへジーザが現れ、ケンシロウに闘いを挑む。そしてジーザを倒したケンシロウは、リンが捕らわれているらしい南のデスブラッド牢獄へと向かう……。

ケンシロウの旅は続く……

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！

これは熱血育成シミュレーションだ！

- セガ
- 1月12日発売
- 6,800円
- シミュレーション
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

完成度 70%

シミュレーションとはいっても、難しい内容ではないのでご安心を。

自分のクラブを最強のクラブに育てる!!

毎日グラウンドを駆け回っているサッカー少年も、「早起きチーム」を組んでいるサッカー青年も、〝クラブ運営〟なんてことはあまり考えたことがないんじゃないかな。Jリーグの華やかな舞台の裏には、さまざまな苦労やよろこびが隠れている。そんなクラブ運営をシミュレートできるのが、この「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！」だ。自分のクラブを地元に誘致し、Jリーグで活躍させるには、それなりの苦労と努力が必要だ。

ポリゴン＆モーションキャプチャー（バーチャシリーズでおなじみ）技術を駆使した、躍動感ある試合画面。

試合はダイジェスト風に、重要なシーンのみ流される。プレイヤーは監督となり、選手に指示する。

クラブ運営の基本を覚えよう

ゲームをスタートすると、まずホームタウンとなる場所を決める。この地名はどれも実名で、日本全国から選べるようになっている。そしてチーム名やユニホームを決めれば、キミはJリーグで戦うクラブの代表兼監督になれる。というわけで、あとはこのクラブをどのように運営するかがポイントなのは言うまでもない。ゲームは1週間を前半と後半に分けて、それぞれのターンに練習や人事、施設強化などの仕事を行うことになる。

画面左側にあるコマンドから、今回行うコマンドを選び実行する。操作はこれだけなので簡単だ。

1年の間にしなければいけないコト

Jリーグのクラブは、ただリーグ戦に参加するだけでなく、他にもやらなきゃいけないことがある。このゲームでは2ステージ制を採用しているが、そのファーストステージとセカンドステージの間、年末から元旦にかけてのカップ戦などなど、いろいろな試合をこなさなければならないのだ。それらを考慮したうえで、練習やコンディション調整を進めていかなければならない。もちろんJリーグの通常試合だって大切だ。

通常のリーグ戦以外の試合も[illegible]、強豪と戦えるチャンスだ。

ダイヤモンドカップ
どんなクラブが参加し、いつごろ行われるのか、まったくわからない謎のカップ戦。

プラチナカップ
世界の強豪8クラブで行われるカップ戦。クリスタルカップ優勝が参加の条件。

チャレンジリーグ
Jリーグ2ステージの間に行われる。世界の強豪4クラブを含めてのリーグ戦。

クリスタルカップ
日本一のクラブのみ参加可能。アジア圏の8クラブがトップをかけて戦う。

ニューイヤーカップ
毎年、年末にJリーグの全クラブが参加して行うトーナメント戦。決勝は元旦。

1ヵ月の間にしなければいけないコト

リーグ戦がないオフシーズンを、目的意識をもって過ごすことが大切。

スケジュールの確認ができます。

ゲーム中は、半週間ずつ区切って進行する。そこで最小単位である半週間で何をするかが、かなり重要になってくる。基本的には練習に費やすことになるだろうが、人事や練習試合、海外留学などをすることも大切。特にオフシーズンである冬にどう動くかが、クラブの今後を占う上では非常に大切だ。

これが年間スケジュールだ

月	内容	月	内容
1月	NYC(※)決勝～オフ	7月	練習試合などがある
2月	合宿などクラブ強化	8月	2ndステージが開幕
3月	1stステージが開幕	9月	リーグ戦2ndステージ
4月	リーグ戦1stステージ	10月	リーグ戦2ndステージ
5月	リーグ戦1stステージ	11月	2ndステージ終了
6月	リーグ戦1stステージ	12月	NYC開始、練習試合も

※NYC：NEW YEAR CUP

クラブを強化するために

それでは具体的に、このゲームでクラブを強化するためにどのような活動をするのか、順に見ていこう。まずコマンドを実行できる場所には、オフィスとクラブハウスの2カ所がある。この間はいつでも行き来可能。そして、オフィスでは人事や留学など、主に経営に関する部分を行い、クラブハウスでは練習やミーティングなど、主に戦力強化に関する部分を行う。いざ試合になれば、選手の能力を信じて戦うしかない。できることは、監督として選手に指示を出すことだけだ。

オフィス

主に金銭に関係することを担当する。すなわちお金をかけて他クラブから選手を獲得したり、期待の若手を海外に留学させたりできる。予算との兼合いも考慮しよう。

人事

選手の移籍に関するコマンド。海外から、または国内の他クラブから、選手を獲得することができる。年俸をいくらにするか、選手との交渉が契約の決め手となる。逆に選手を放出して、お金を得ることもできる。

施設

クラブの収入の大部分は、やはり試合のチケットによるもの。そこでスタジアムを改修して収容人員を増やしたり、より観戦しやすくして、客足を増やすことができる。またクラブハウスの設備を充実させることもできる。

留学

主に若手の選手を海外に留学させ、成長を狙うことができる。留学先はヨーロッパと南米の2種類から選択でき、それぞれ行き先によって成長する要素が異なる。また留学期間によって、必要な金額も変わってくる。

留学させる選手を決めたら、まず行き先を欧州か南米から選ぶ。

さらに細かい留学先を決める。国によって得られる能力が変わる。

留学中は国内の試合に参加できないことも考え、期間を決定する。

クラブハウス

選手の能力を強化するためのコマンドは、このクラブハウスで実行する。ここはクラブ代表としてではなく、監督としての手腕が問われるところだ。

ミーティング

サッカーは団体競技。いくら個人プレイが素晴らしくても、それだけでは勝つことはできない。そこで選手間のコミュニケーションが大切だ。このミーティングで、選手の不満や考え方を聞いてやることで、クラブの結束は高まるはず。

練習

選手個人、または全体の能力をアップするため、やはり大切になるのが練習だ。個人の身体能力を高めたり、フォーメーションや戦術の理解を深めたりできる。

いろいろの練習項目をすべて監督にまかせることもできる。

試合中の指示

ポリゴンによる選手達が活躍する試合シーンでは、プレイヤーは監督となる。選手達に適切な指示を与えよう。

ノーマル

オーソドックスなスタイル。相手の出方を探りたい場合や、選手の力を試したい場合など、いろいろな場合に使えるスタイルだ。

攻撃的

積極的に攻撃参加させる場合に使う。守備が手薄になってしまうが、中盤を制してゲームの主導権を握りたい場合、1点がほしい場合に使うと有効だ。

守備的

前線や中盤でのプレスをしっかりして、全体に守備の意識を持たせるスタイル。得点力は大きく落ちてしまうので、負けている場合に使っては意味がない。

カウンター

しっかり守って素早く攻めるスタイル。確実なディフェンダーと駿足のフォワードが揃っているなら、かなり効率のいいスタイルになるだろう。

ゾーンプレス

守備ラインと前線をコンパクトにまとめて、相手にスペースを与えないモダンスタイル。ボールを持った相手に素早くチェックする必要があるので運動量が必要。

選手交代

Jリーグのルールにのっとり、1試合に3人まで選手を交代することができる。選手のコンディションを考慮したり、スーパーサブ的な選手を使うことも有効。

さらにこんなモードもある！

勝利するためには関係ないが、もっとゲームを楽しみたい人への配慮もある。

パスワード対戦

せっかく育て上げた自分だけのクラブを、なんと友達のクラブと対戦させることができるのだ。8人まで参加できるトーナメント戦と、4人まで参加できるリーグ戦の2種類がある。パスワードはバックアップカートリッジにも記録可能。

資料室

このゲームは、自分のクラブを40年間にもわたって育てていく。ということは、その間には低迷もあれば栄光もある。そんな長年にわたる自分のクラブの記録を、じっくり眺めることができるモードだ。成績のみならず、運営についても見直せる。

QUOVADIS クォヴァディス

シナリオもシステムもやりごたえ十分

- ●グラムス
- ●12月21日発売
- ●6,800円
- ●シミュレーションRPG
- ●1人プレイのみ
- ●マウス対応

完成度 90%

じっくりプレイするSFシミュレーション。待ちわびた人は多いでしょう。

6人の若者がおりなす悲しき友情の物語

壮大な艦隊戦を主軸に据えた期待のシミュレーション「クォヴァディス」も、いよいよ完成間近。この作品はシステム面もそうだが、それを盛り上げる、しっかりした作りのシナリオがよくできている。主人公のハルが士官大学を出てから、母国に戻って艦長に抜擢(ばってき)され、数々の戦闘を経験していく姿を描いていくのだが、決してキャラクターのレベル（階級）が上がっていくという即物的な描写に終始していないのだ。戦闘の展開などで変化していくマルチシナリオに多少は影響されるが、国家の複雑な事情や友情に板挟み(いたばさ)になるハルの内面（精神的な部分）が、少しずつ成長するという描写を見ると、シミュレーションRPGという表現はダテじゃないなと実感させられるだろう。いろいろな意味でやりがいのある1作だ。

ハル・バランシン　イリナ・ミュラー　ベンジャミン・バック

アニメーションデモはまだ完成していないが、CGデモはこのとおり完成。多くの艦隊が入り乱れる戦闘のイメージが伝わる。

大小合わせて10の国家と、各国から志願してきた者たちで構成されたイブコーア同盟軍。それぞれが思惑を持っている。

アディラ・カーン　ウォルフ・ドレクセイ　サレス・マテラ

端々に見え隠れする国家間の軋轢

このゲームのシナリオを簡潔にまとめると「複数の大国のエゴに巻き込まれ、友人関係を引き裂かれた若者たちの生きざま」ということになる。士官学校の同級生、教官、上官たちの複雑な人間模様が緻密で、ゲームというより1つの小説なみのボリュームだ。

もうラジオドラマを聴いたか
「レディオ・クォヴァディス」放送中

ゲームに先駆け、10月14日からスタートした『草地章江のレディォ・クォヴァディス』（文化放送：土曜日21:30〜）は、聴いてみたかな。「クォヴァディス」に関するさまざまな情報が満載。そしてメインは、ゲームのシナリオに添った15分のドラマだ。第8回からは、いよいよマリア役の國府田マリ子も登場するぞ。また、1月10日から、このドラマを収録したCDが発売される予定なので、残念ながら、放送が聴こえないエリアの人も安心を。

サイン色紙をプレゼント

放送開始に当たって開かれた記者発表には美樹本晴彦氏（写真・左）も駆けつけた。今回は、この席でもらった草地さん、そして主題歌を歌うQ・Tの3人のサインを、各2名にプレゼント。ほしい人は記事の感想やスタッフへの質問を書き、〒103 中央区日本橋浜町3-27-6 セガサターンマガジン編集部「クォヴァイティス」係まで（12月7日消印有効）。

← 草地章江さん

Q・T →

 ※軋轢：あつれき

慎重な先読みが制する同時戦闘システムとは?

「クォヴァディス」の戦闘は、通常のシミュレーションのような「1ユニットずつ交互に動かす」といったものではなく、移動も攻撃もすべて同時に行うシステムを採用している。これによって、いかにもゲーム然とした攻略展開に陥らないようになっているのだ。

インターミッション

①陣形選択

戦闘開始の前に艦隊を組まなければならない。まず陣形だが、これは形によって移動シーンでの移動量、攻撃範囲、攻撃時の位置が大幅に違ってくる。動マップでも組み変えられるが、戦闘にかなり影響してくる。

②艦船選択

次は艦隊の編成。どの艦船をどう並べるかを決定するのだが、艦船にはいくつか種類があり、いずれも兵装や耐久力が異なる。バランスよく編成するか、特定の戦略用に同系列の艦船でまとめるかが悩みどころ。

③艦長を選択・配置の後、決定

今度は、各艦船を動かす艦長を決定。全員にレベル(階級)や経験値が設定されており、その能力が戦闘結果に関わってくる。艦隊を率いるハルも、もちろんどれかに乗る。

移動マップ

①移動場所の選択後、同時に移動

艦隊を編成すると、いよいよ開始となる。まず移動マップで移動先を決定する。この時、敵側の艦隊も同時に移動するので、接近する時には注意しなければならない。実は、移動後の艦隊の位置と方向が、かなり戦闘シーンに影響するのだ。

②敵艦と接近し、攻撃範囲内なら戦闘へ

⬇接近時には、艦隊が向いている方向を充分注意したい。背後や側面を突かれた場合、かなり不利な戦いを強いられることになるからだ。

⬆移動後に敵がまだ遠くにいたら、再び移動となる。しかし、艦隊の攻撃範囲内に敵艦隊がいるか、もしくは敵艦隊の攻撃範囲に入り込んでしまった場合は戦闘シーンに。

そして艦隊戦に突入

①各艦の使用兵装と攻撃目標を設定

この画面になったら、各艦がどの敵を、どんな兵装で攻撃するかを設定する。集中攻撃にするか分散攻撃にするか……。

ひととおり設定したら、「決定」で戦闘を開始する。これまでの手順と同様に、同時攻撃となる(リアルタイムとは違う)。

②設定終了後に「実行」、そして全艦同時に発射!

敵も味方も全艦同時に攻撃が行われ、宇宙空間に色とりどりの軌跡が描かれる。なお、兵装と敵との組み合わせには相性があり、必ずしも高い攻撃力のものが効果的ではないこともある。

戦闘シーンでのダメージは、本体だけでなく、兵装などにも個別に耐久力が設定(分散型HP)されている。運が悪いと本体は移動できるのに兵装だけが破壊されてしまって攻撃が不可能……という状況も起こりうる。そうなったら他の艦に頼るか、盾がわりにするしかない?

テーマパーク

目的を持った「遊園地」作りって難しい!?

- ●EAV
- ●12月22日発売
- ●5,800円
- ●シミュレーション
- ●1人プレイのみ
- ●全年齢推奨

完成度 90%

〝遊園地経営〟がテーマという、ユニークなシミュレーションゲームだ。

みんなに楽しんでもらうことの難しさと、そして喜びを知る!?

先月号でも紹介したとおり、このゲームの目的は「テーマパークを経営し、世界一の遊園地王となる」ことである。……とは言うものの、実際に「理想的なテーマパークのデザイン設計を行う」こと、「開園にかかった借金を返して黒字収益にする」こと、この2つの目的を両立させつつ経営を成り立たせるのはゲーム上でもかなりタイヘン。そんなわけなので、今月からは「初心者にもわかるテーマパーク作りのノウハウ」をアドバイスすることにする。各アトラクションの保守点検や商品の仕入れなど覚えることはたくさんあるが、まずは以下に載せた〝経営者となるための心構え〟を読んでくれ。

ウォーリーアイスの価格を 19 ほど上げた方

理想のテーマパーク作りは、やっぱり自分で何度も失敗することから始めるのが一番（?）。試行錯誤で〝経験〟を積め!!

「テーマパーク」の魅力はこの9ポイントにあり!!

POINT 1 楽しいアトラクションがいっぱい登場する！

自分の作った遊園地にお客を呼ぶためには、さまざまな乗り物やショーを用意するのが一番。他の遊園地にはないアトラクションがあるとか、ここに来るだけで全部のアトラクションが遊べるといった、いわゆる〝売り〟があればお客は一度は足を運ぶはず。豊富な品揃えがカギだ！

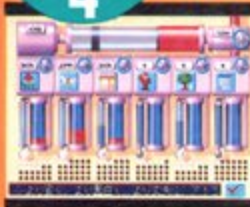
POINT 2 アトラクションの一部には3Dのムービーが！

お金を貯め、苦労して設置したアトラクションをお客様だけが楽しめるなんてズルイー!! ボクちゃんだって遊園地気分が味わいたいんだモン……!! そんな子供なアナタも大丈夫。一部のアトラクションには、プレイヤーが遊園地気分を体験できるCGムービーが用意されてます。

POINT 3 箱庭感覚で作り上げていく自分だけの遊園地

ピンゴハイウェイ が あなたの株を買います!

このゲームは、効率だけを考えた遊園地を作るとどれも似た作りになりがち。個性のある遊園地を作るためには、「自分ならこう作る！」といった目的を持ったデザイン設計が必要になってくる。柵や池、木々といったアトラクション以外の〝小物〟の配置が個性を演出するポイント。

POINT 4 成長するテーマパークの姿が面白い

ライバル遊園地に差をつけるためには、最新技術などの研究・開発にコストを投じることも必要。こういった企業内投資はかけたコストがすぐ反映しない部分だが、各アトラクションの効率化や耐久性アップ、マンサービスの向上などなど、長い目で見るとトクなことがわかるはず。

POINT 5 ショップ経営が商売繁盛のカギ

この遊園地の収入は、基本的に入園料のみ（つまりアトラクションはいくら利用してもタダ）。そこで重要となるのが、入園料以外の収入源となる飲食店やショップの利益だ。ポテトの塩の量を多くしてお客のノドをかわかす→ジュースが売れる、というアコギな商売(?)もできる。

POINT 6 ゲスト達の細かな反応がダイレクトに伝わる

つい忘れがちになるのが〝お客様の心〟。ゴミだらけの歩道や、トイレのない遊園地にキミは行きたいと思うか!? このゲームでは、ゲストが現在何を思っているかという情報をすぐに得ることができる。お客様の気持ちをくみ取ろう。

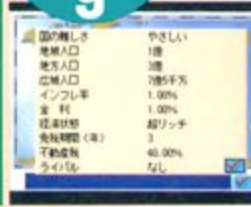
POINT 7 思わぬトラブルを切り抜けるため手腕を振るう

夢を売る遊園地ビジネスにも、シビアな現実と向い合わなければならない一瞬がある。例えばアトラクションが故障して事故が起こったとき、借金で首がまわらなくなってしまったとき……。こういうトラブルは未然に防ぐ配慮が必要だ。

POINT 8 スタッフ管理の大変さがホントわかります

テーマパークを長年経営すると痛感するのが、人件費の増大。労使交渉で折り合わないとスタッフはストライキを起こすし、相手側のワガママを通すと人件費が上がってしまう。小数精鋭のスタッフ編成か、賃金の安い新人を雇うか……が悩みどころ。

POINT 9 世界を相手にエンターテイメントビジネスだ！

国の難しさ	やさしい
地域人口	1億
地方人口	3億
広域人口	7億5千万
インフレ率	1.00%
金利	1.00%
経済状態	超リッチ
免税期間（年）	3
不動産税	40.00%
ライバル	なし

イギリスである程度成功したら、次は世界進出だ。自分の育てた遊園地を競売にかけるのは残念だが、大量の資金を持って新たな遊園地作りをする、というのも企業家の〝夢〟。やる気と金さえあれば、南極にだって巨大な遊園地を作れる。

Check! まず、オープニングでなごんでね

オリジナル版にあったオープニングは、サターン版にもそのまま移植。TVの世界から夢の遊園地へようこそ！

THEME PARK

theme PARK

 ※画面写真は開発中のものです。

PART 1

キミだけの「テーマパーク」を彩るアトラクションの数々

それではさっそくテーマパーク作りのコツを伝授しよう……と思ったが、いきなり「歩道設置のコツとは何ぞや？」なんて話になるとちょっと地味になりがち（でも、その地味なところが重要なんだけどね）。そこでお固い話は次回にまわし、今月は遊園地の〝華〟であるアトラクションの数々を徹底紹介！ このゲームに登場するアトラクションは、流行りモノあり、定番モノありと、種類もさまざま。これらを組み合わせるだけでもバラエティに富む遊園地が作れる。

また、前のページでも紹介したとおり、各アトラクションは、3DCGで疑似体験もできるのだ。なんだか、ワクワクしないか？

アトラクションだけだと単なる遊園地。ショー関連の施設を充実させたりして、夢のある〝テーマパーク〟に育てよう。初心者は、まずアドバイザーの話を聞くべし！

BOUNCY CASTLE
バウンシーキャッスル

お手軽に楽しめるトランポリン

ゴムでできたトランポリンで、値段が安い割に人気があり、回転率も高いのが特徴。開園して間もない頃は、かなりお世話になるだろう。耐久性がかなり低いので、こまめに修理・点検することを忘れずに。

COFFEE CUP
コーヒーカップ

定番アイテムといえばコレ

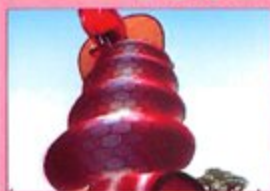
グルグル回し過ぎると気持ち悪くなるコーヒーカップだが、普通に乗るならかなりおとなしい乗り物の1つ。ジェットコースターのような乗り物が苦手な人のために建ててあげよう。コレも耐久性に難あり。

MAZE
迷路

出口を探してタイムアタック！

敷地面積が広いので、郊外型の遊園地によく見られるアトラクション。スリルはないが、定番モノとして安定した人気を得られる。全アトラクション中トップクラスの耐久性があり、壊れないのも魅力だ。

SNAKE SLIDE
スネークスライド

子ども達に人気のすべり台

バウンシーキャッスル同様、開園当初から作れる。安いし子供達からの人気もあるが、やはり壊れやすい、というのが欠点。また定員数が少ないので、長蛇の列ができやすい。整列歩道の配置も考えよう。

JOY PLANE
ジョイプレーン

懐かしい飛行機のパイロットに

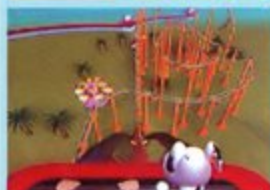
子供に人気の飛行機モノ。最近のアトラクションに比べるとスリルはないが、コレがないと遊園地らしくない、というのも事実。耐久性が高くメンテナンスフリーに近いので、とりあえず建てて損はない。

WATER SLIDER
ウオータースライダー

最近の流行りはやっぱり水モノ

ゴムボートで流れる水の上を下る、人気の乗り物。耐久性も高く定員数も多いが、コースをどう敷くかが最大のポイントとなるだろう。考えなしのコース延長は、後々の開発に支障をきたすことになるぞ。

JET COASTER
ジェットコースター

自分だけのコースを設計しよう

遊園地に絶対欠かせないアクションライドがコレ。ウォータースライダー同様、最初にプレイヤーがコースをどう設置するかで人気の度合いも変わってくる。ループ、スクリューなどの追加設備も魅力だ。

HAUNTED HOUSE
ホーンデットハウス

カップルにおススメのオバケ屋敷

開園初期から建てられるゴーストハウスと違い、こちらはハイテク満載のお化け屋敷。設置価格はかなり高いが、一度建てれば集客力、回転率ともに抜群だ。耐久性もあるので、目立つ場所に建てたい。

PARASOL CHAIR
パラソルチェアー

素敵なひとときを2人にあげよう

コーヒーカップやジョイプレーン同様、遊園地の定番モノとして建てたい乗り物。値段の割に興奮度が低く壊れやすいが、ある程度発展させた遊園地にはやっぱりないとサビシイ。保守点検をこまめに。

RACE CAR
ゴーカート

ハンドルをしっかり握りしめろ！

子供向けのアトラクションだが、人気が高く耐久性もそこそこあるのが魅力。ただし、これも上手なコース設置をしなければならず、プレイヤーのセンスが問われるところ。敷地面積の広さに注意しよう。

PIRATES SHIP
パイレーツシップ

未体験のフォール感に観客絶叫！

ジェットコースターとはひと味違う〝浮遊感〟を楽しめることで、数年前から流行り出した定番のスリルライド。設置費用はかなり高めだが、一度設置すればコレもほぼメンテナンスフリー。集客力もある。

VIRTUAL FLIGHT
バーチャルフライト

ハイテク満載の最新アトラクション

VR技術を駆使した、最新のアトラクション。人気も非常に高いので、お金に余裕があればぜひ設置したいアトラクションの1つだ。ただ壊れやすいので、こまめにメカニック保守点検させるべし。

ONE POINT!

実在の遊園地をイメージして作れば楽しさもさらにアップ！

このゲームをプレイすると、実在する遊園地がいかによく考えて設計されているかがわかる。例えば、①敷地内に多くのアトラクションを詰め込んだ都市型遊園地と、②巨大な敷地に建てられた郊外型遊園地、さらに③パレードやショーが売りの某テーマパークなど、そのどれもが〝個性〟ある作りとなっている。実在の遊園地をイメージして遊園地を作る、これが本作を120%楽しむコツだ（ちなみに①は毎年ヘンな広告で話題になる、②は巨大な木造ジェットコースターがある、③は埋め立て地にある最新の遊園地。わかる？）。

あらかわ遊園とか、花やしきみたいなパチモン遊園地をモデルにして作ってみるのも面白いかも。ただし、完全に趣味の世界ですな。

ザ・タワー

画面の中に自分の姿を見つけるかもしれない

- ●オープンブック
- ●1月発売予定
- ●6,800円
- ●建設シミュレーション
- ●1人プレイのみ
- ●全年齢推奨

完成度 60%

パソコン版ユーザーが心配していた処理スピードは全然問題なし。速いよ。

ここまでできたぞ! サターン版

世界中のシミュレーションフリークが心待ちにしている「ザ・タワー」。その理由は、現在もヒット中のパソコン版「タワー」を単に移植するのではなく、立地条件が選べる、ツインタワーが建てられる、お店の種類を決められるといった、さまざまなパワーアップが施されているからだろう。こうした新要素を含め、開発は着々と進められている。

今回は、お見せできるようになったサターン版の画面を使いながら、ちょっと変わった方法で、この斬新なゲームの魅力を紹介していく。タワーの住人は生きているのだ!?

ビルを建てる場所は、商業地やリゾートなど4カ所から選択。ここはオフィス街

特別企画 あるOLが見た ザ・タワー

「タワー」は、プレイヤーの腕しだいで日々巨大化し、利用者（住人）にとって便利になっていく。その様子をタワー内のオフィスで働く1人のOLになって眺めてみた。君は喜ばれるオーナーと成りうるか?

○月△日 念願の地下鉄開通

眠い目をこすり、交通渋滞に激怒しつつ自動車で通っていた昨日までがウソのようだわ。地下鉄の駅がタワーの中にできたおかげで、今日からは楽々通勤ね。

いままでは

駐車場の設置は利用者増加に貢献できるが収容数には限りが。

駅なら、より多く集客できる。ただし、高ランクでないと設置できない。

○月×日 オフィスが増えて活気が

私の勤め先はタワーの中でもオフィスが集中しているところ。活気があっていいんだけど、困るのがエレベーター。朝は「上」行き、夕方は「下」行きがコミコミ。逆はガラガラなのにな。

高層階へ移動はやはりエレベーター。箱数や運転方法に工夫を。

○月□日 評判のラーメン屋

友達のA子から、おいしいラーメン屋が開店したって聞いちゃった。オフィスからちょっと歩くみたいだけど、味もいいし、私のサイフには「やさしい」みたい。

飲食店は、住民のポケットマネーに応じて出店するのがポイントになる。

○月○日 できたばかりのタワー

今日は課長に、うちの会社がタワーに入ったばかりの頃の写真を見せてもらったの。エレベーターの数が少なくて、結構待たされたんですって。今の発展には驚き!

タワーを拡張するためには、テナントを増やすだけではだめ。人の流れをいかにスムーズにさせるかが大切だ。

△月△日 ゴミ問題も考えないとね

B子とランチしたお店で、「ゴミの処理が大変だから、別のところに移ろうか」という話を聞きました。こんなに立派なタワーなのにそういう施設がなかったなんて。

飲食店からゴミが出るのは当然。そのゴミがうまく回収されないと……。

ゴミ箱マークで警告される。放っておけば、当然評価はドーンと下がるぞ。時々、収集車が来るなど芸が細かい。

△月□日 アフター5が楽しみね

ついに完成! 何って、タワーに建設中だったアミューズメントエリアに決まってるじゃない。とりあえず今日は映画館とホールがオープン。さっそく明日行くわ。

映画館ができた

ランクが上がるとホールやシアターの設置もできる。シアターではオリジナル短編ムービーも入る予定だ。

海底大戦争

サターン版に「処理落ち」という言葉はない

●イマジニア
●12月15日発売
●6,800円
●シューティング
●2人同時プレイあり

完成度 65%

サターンって、つくづく移植ものの傑作シューティングに恵まれてるよな。

狂おしいほど緻密な画面と演出！ それがアイレムの魂！

「海底大戦争」は'93年にアクレイムから発売されたアーケード作品で、海底を舞台とした斬新な設定、弾よけよりもむしろ戦略的な攻略が要求されるゲーム性、そして職人気質のセンスによって表現された緻密なグラフィックと、数々の美点でゲーマーを魅了した。なかでもグラフィックについては特筆すべきものがあり、細部にわたって恐ろしいほど描き込まれているにもかかわらず、「弾や敵が背景にまぎれて判別しづらくなる」といったことがほとんどないのだ。さらに、自機の潜水艦の挙動のリアルさ、地上で逃げ惑う人々、ソニックブームで割れるビルの窓ガラスなど、演出面のきめ細かさも目を瞠るものがある。

こうした魅力を、このサターン版でも忠実に再現。今回お見せできるのは4ステージまでだが、写真のとおり「完全移植」と言えるデキ。もちろん操作感覚もオリジナルに近づける作業が進められている。２人同時プレイでも処理落ちなど起こらないばかりか、わざわざゆっくりとした動きをさせる工夫をしているというから驚きだ！

◀渋い動画デモつき。深海の怖さと美しさを感じとってほしい。

▶他のシューティングには見られない、潜水艦ならではの攻撃が粋である。システム関係や完全紹介は次回を待て！

STAGE1 南極

Ⓐ南極の海面下から始まる戦い。浮いている氷壁も破壊できる。Ⓑ中盤に登場する戦艦。上にも下にも砲台がごってりついているので、うかつに近付けない。Ⓒステージのラスト。ヤツが発射するミサイルが、水流で押し戻されるという演出は必見。

STAGE2 復興の都市

Ⓐラストシーンはいかにもアイレムを感じさせるデザインの敵が！ 低い水位の中ではこちらは不利だ。Ⓑもはや狂っているとしか言いようのない緻密グラフィック。現在、これだけのものを作れるメーカーがどれだけあるのか……。Ⓒ人々の生活臭プンプンの地域。

STAGE3 地球鎮守府

Ⓐここは縦スクロールでどんどん浮上していく。Ⓑ時々、「R-TYPE」や「Mr.ヘリの大冒険」を思い起こさせるニクい地形や敵キャラが。

Ⓒ追いかけてくる巨人を水面近くまで誘導したら、本格的に反撃開始。Ⓓ顔に石塊を落下させてダメージを与えると、筋がむき出しのおぞましい顔が現れる。そして突き上げる拳と、正体不明の目玉でヤツも必死に攻撃してくる。

STAGE4 亡霊都市

Ⓐ海底に据えられたハッチから続々とミサイルが発射されるが、破壊できない。この隙間を縫っていく緊張感がたまらない。Ⓑ・Ⓒかつては繁栄していたが、現在は水面の異常な上昇で沈んでしまった建造物が見られる。人類の文化なんてあっけないものよ。

ガンバード

かわいいキャラにだまされるな！　辛口シューティング

●アトラス
●12月15日発売
●5,800円
●SHT(シューティング)
●2人同時プレイあり

完成度 100%

「ガンバード」がオリジナルモードやオマケモードを追加して移植完了！

完全移植＋α（プラス）で楽しさ倍増

アーケードからの移植が進められていた、縦スクロールシューティング、「ガンバード」がついに完成した。しかもこのサターン版は、単なる移植ではない！　主題歌付きオープニングアニメーションやオマケモード（イラストギャラリー、キャラクターインデックス）といった移植以外のところにも力を入れているのだ。また、肝心のゲーム部分は処理落ちもなく、まさに完全移植といった感じ。アーケードからのファンもそうでない人も満足度100%だ！

こちらはオリジナルモード。両モードとも、難易度を7段階から選べる。アーケードモードで遊ぶには、TVを縦に置かなくてはならない。

オマケモードはゲームに疲れて、一息つきたい時にどうぞ。

性能の違う5人を操り、大空を駆け抜けろ

「ガンバード」に登場するプレイヤーキャラクターは5人。キャラクターごとに攻撃方法と移動スピードが違うので、一通りプレイしてみて、自分にあったキャラクターを探してみよう。

マリオン
サブウエポンの誘導弾が便利。初心者にオススメ。

アッシュ
5人の中で移動スピードが一番遅い。ため撃ちも強力だ。

バルナス
このキャラのため撃ちは、全キャラ中、一番の破壊力を持つ。

ヤンニャン
移動、攻撃ともにそつなくこなす。特にボムが使いやすい。

鉄
通常ショットの攻撃力はピカイチ。ただし移動速度は最低。

攻撃方法は3種類

キャラクターの攻撃方法は全部で3種類。通常ショットはアイテムで4段階パワーアップする。

パワーアップ
3段階目からサブウエポンがつく。

ため
ショットボタンを押しっぱなしで、ため撃ちが可能だ。

ボム
この攻撃は敵の弾も消してくれる。ゲーム中は画面下に残り弾数を表示。

「ガンバード」アトラス発売の謎に迫る

第二開発部　開発管理課
田中裕之氏

本誌■業務用のほうは彩京さんですが、コンシューマーになって、アトラスさんから発売するというのはどういった経緯からですか？

田中■うちのほうも他で業務用をやっていますし、彩京さんとはおつきあいがあったんです。彩京さんのほうで、PS版とサターン版の開発を進められてたんです。その時に彩京さんのほうから、コンシューマーも手広くやってらっしゃるアトラスさんから発売するというのはどうですか？　みたいなお話をいただきまして、じゃあやりましょうということでこういう形になりました。

本誌■サターン版とPS版の発売日同じですよね。12月15日で。サターン版とPS版で特に違う点はありますか？

田中■あります。サターン版のほうにはアーケードモードがありますが、PS版はないんですよ。

本誌■移植に関してアトラスさんのほうは直接移植っていう作業は……？

田中■完成作業に向かって、コンシューマーっていうのを作ったことのないメーカーさんなので、そういう部分で一緒に協力させていただきましたし、デバッグはお互いにやりました。

本誌■モンキーモードなんですが、これいいですね。しかもフリーコンティニューだし……。

田中■ええ、ステージクリア後やエンディングに関しても、2Pプレイで誰と誰がやってるかによって会話が違ってくる。だから何度もやってもらおうってときにあんまり難しいゲームにしてしまって、エンディングが見れなくなってしまうと、というのがありまして、誰でも一応エンディングは見られるレベルに設定しました。あとは少しずつレベルを上げていってもらえればいいと思います。

本誌■本日は大変ありがとうございました。

前半戦！2ステージを攻略

この攻略は難易度5でプレイしている。また、プレイキャラは特定しない。

ステージ 城　国名 イギリス　ボス 騎士型ロボット

ステージ概要

このステージでは、空中、地上に敵がまんべんなく登場する。しかし、注意すべき敵は地上のものだけ。空中の敵は、出現する数は多いが、撃ってくる弾の数が比較的少ないのでガンガン撃墜しよう。

ステージ全体は、結構短い。ボスまで、それほど苦労しないで、たどり着くことができるだろう。

マップ上には破壊できる箇所があり、アイテムが隠されている。パワーアップは必ずゲットすべし！

要注意ポイント

画面右上の砲台の攻撃に注意。アイテムを取りにいったところを撃墜ということもありうる。

画面上部のロボットは、全体が見えないうちに破壊したいところだ。出現位置を覚えること。

ここでもロボットが出現。このあと画面左上からもう1台。2台出てくると収拾がつかない。

ボス戦

最初、巨大な砲台が攻撃してくる。この砲台の攻撃は、自機を8の字を描くように動かしてやれば、弾の間を抜けることができる。砲台を破壊したあと騎士型ロボットが登場。この敵は顔の部分と手に持っているランスから弾を撃ち出してくる。どちらの攻撃も画面後方に位置していれば、広がりきった弾の間を抜けることが可能だ。

出現までに、ため撃ちを用意しておこう。

ランス攻撃は大きな弾を扇形に撃ち出す。

マスクが上がり、速い弾を撃ってくる。

ここを抜けろ！

この攻撃は3パターン目の攻撃。避け方は、画面の下を右から左に移動する。端に追いつめられたら今度は上に逃げる。

ここを抜けろ！

ランスから斜め45度に位置する。画面の下にくれば弾の間を抜けられるぞ。ボスは横移動しながら弾を撃ってくるぞ！

ステージ ジャングル　国名 アフリカ　ボス 万能戦車

ステージ概要

ジャングルステージでは、はじめ地上の敵と空中の敵が同時に出現してくる。地上は赤い色の砲台、空中は中型の敵に注意。ボス直前は空中戦がメインだ。ザコ敵がたくさん出てくるので油断するな！

敵に当たっても死にはしないが、ショットパワーが1段階下がる。初期状態ではボムが放出される。

森が2つに割れ、突然砲台が現れる。出現と同時に破壊してやれ。ショットは連射しておくこと。

要注意ポイント

ステージ開始直後から激しい攻撃を仕掛けてくる赤い砲台。この敵は撃たれる前に破壊したい。

敵の真正面に位置して、連射あるのみ。出現位置を覚えて、撃たれる前に撃つべし。

この敵は堅いので、パワーアップしていないとつらい。アイテムは確実にゲットしておこう！

ボス戦

このボスは2段階に変形する。まず攻撃すべき部分は、両端に備わっている回転砲台。ここから吐き出される弾の数は並みじゃない。変形後の攻撃はさらに厳しくなる。

変形後は空中戦に移る。最初に攻撃すべき箇所は、前のプロペラ2つ。ここではため撃ちを使い、破壊後は本体に攻撃を集中させる。

ここを抜けろ！

敵弾はギリギリまで引きつけ、自機左右に動かしてかわそう。このとき、あまり画面端に行かないこと。

左右の回転砲台の攻撃は厳しいぞ。ため撃ちで一気に破壊したいところだ。ボムを使ってもいい

ここを抜けろ！

気をつけなければいけないのは回転砲台の弾。手のような砲台の弾は遅いので余裕でかわせるハズ。

森が割れてボスが現れる。前面の手のような砲台は後回しにしたい。それほど硬くもないし、攻撃も厳しくない。

ギャラクシーファイト

使用キャラは8人から12人に！ もう買うしか!!

●サンソフト
●11月22日発売
●5,800円(税別)
●ACT(対戦格闘)
●2人同時プレイあり

完成度 80%

BGMもカッコよくリニューアル。ルーミステージは歌つきBGMだ。

移植状況は順調！ 発売日までが待ち遠しい!?

先月号で移植が発表されて、早くも話題騒然の「ギャラクシーファイト」。今回は各キャラクターの必殺技をからめた戦い方やサターン版の特徴について紹介しよう。まず、サターン版最大の特徴は難易度がイージーでも、クリアすれば、ボスキャラが使用可能になるという点だ。その中にはフェルデン、ローウェの他にヤコブ、ボーナスくんといったお笑い(？)キャラも含まれているぞ。アーケード版をプレイしてゲームをクリアする条件を難しく感じた人、安心してくれ。このサターン版は業務用に比べ、COM戦の難易度バランスが遊びやすく再調整されているのでOKなのだ。

最強のボスキャラ、フェルデンだ。キミを使える日を待っていたよ。

条件を満たせばコイツ等が!!

知っている人が少ないローウェ。某格闘ゲームのキャラとクリソツな戦い方をするぞ。

これがローウェだ！

業務用に忠実なオープニングも完成

光る眼！

斬る!!

ブースト全開

ギャラクシーファイト

とりあえず、ゲームのおさらいをしておこう

ゲームのルールはキャラクター選択後、次々と現れる敵と3本中2本先取制で闘っていきどこまで勝ち抜けるかを競うという、基本的に今までの格闘ゲームと同じ内容だが、このゲームは独特のハデな必殺技やダッシュ攻撃、2段ジャンプといった様々な動きでカッコイイ闘い方をするのが楽しいのだ。

まずキャラクターを選ぶ

舞台になる惑星が表示され

戦闘開始！

勝ちなのだぁ

特殊入力技もあるゾ

挑発

挑発自体には攻撃判定も何もない。まぁ、ご愛敬といったところか。

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと相手を吹っとばせるゾ。

ガードキャンセル

攻撃をガードしている硬直中に素早くコマンドを入力することによって、相手にカウンターを与えられるのだ。

カンペキに移植された必殺技を見よ！

銀星の英雄 ロルフ

ストライキングナパーム
ロルフショットは牽制用だが、Sナパームはリーチも長く、ケズリにも有効な技だ

ロルフショット

このゲームの主人公で主に銃を使って戦うスタイルを持つ。ラピッドクラッシュをメインに使うか、ロルフショットで相手を跳ばせてプラネットブレイカーで落とすのが基本だ。

強者を求める武術家 カズマ

無空殺風陣
接近時に出す無空殺風陣は、不意に出したり、フェイントとして使うとかなり有効だ

忍法影うつし

業務用で人気の高かった忍者系キャラ。ロルフと同様、相手を跳ばせて落とすのが基本だが、ひたすら待って相手が攻撃してきたらガードキャンセル殺風陣などで返すのも面白いぞ。

記憶を失った戦士 G・ドーン

ハリケーンボルト
ハリケーン・ボルトはクロスチョップ同様、空中からの奇襲として絶大な威力を発揮する

フライングクロスチョップ

組み技や投げ技を主体に戦うシブいキャラだ。実はコイツのクロスチョップが非常に強い。COM戦では、クロスチョップからのスライディングだけで勝ててしまうのだ。

部族の戦士 ギュンター

ブルブレス
相手を燃やし尽くすブルブレス。画面端に追い詰めた時のケズリとしてもかなり使える。

ブルショルダー

プロレス系怪獣キャラ。技はどれもハデだが、モーションがどれも遅いので、むやみに攻撃をしかけず、相手が攻撃してきたらガードキャンセルブルショルダーで返そう。

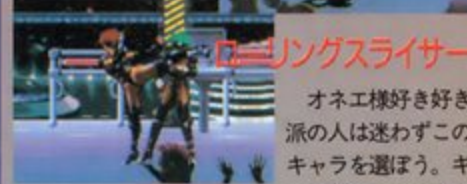
今は亡き星の王子 アルバン

アルファイヤー
両方とも似たような飛び道具だが、アルファイヤーは接近戦で威力を発揮するのだ

アルブラスト

ほとんどスーパーサ○ヤ人的なヤツだ。最も有効的な戦い方として、相手に接近して小パンチを連打すると、跳び込んでくるのでそれをアルサンダーで撃墜、というのがあるぞ。

美しき女盗賊 ジュリ

ギャラクティカサイクロン
ギャラクティカサイクロンは俗にいう乱舞技。遠くから不意に出すと決まりやすいぞ

ローリングスライサー

オネエ様好き好き派の人は迷わずこのキャラを選ぼう。ギャラクティカサイクロンはコマンドはムズいが、飛び道具をガードした直後などに出すと有効だ。カッコイイしね。

戦慄の格闘ロボ ムサファー

ムサファーパンチ
当てる間合いが難しいムサファーパンチ。当たれば体力をかなり減らすことが出来るが…

ムサファーミサイル

動きは遅いがメカニカルでカッコイイのがムサファーの特徴。動きが遅いので、コイツもあまり動かないほうがいい。しゃがみ弱攻撃などで相手を跳ばせてムサファーキックで落とせ！

アイドル志望の家出人 ルーミ

ラビットブロー
ルーミを使った場合、あちゃ、おちゃ、げんまいちゃは何としてもキメたい。理由は……。

ジャイアントナックル

もう言わずと知れた、無敵のアイドルルーミちゃん。コマンド3回入力のラビットブローを入れれば、たいてい気絶するので、そこへジャイアントナックルを入れてしまおう。

ボーナスくん&ヤコブ

ボーナスくんとヤコブは、それぞれ必殺技が1つしかない。このキャラたちはほとんどお遊びキャラなので、気が向いたら使うくらい。でもヤコブはカワイイね。

硬襲咬

ヤコブ変身!?

最強の生命体 フェルデン

業務用では事実上のラスボスだったフェルデン。そのあまりの強さに泣かされたプレイヤーも少なくない。それをマイキャラとして使うと相手はツライ闘いを強いられるかも……。必殺技も出が早いディストリーボールや体力をかなり奪うアブソリュートディザスターなど、強力なものが勢ぞろいしているぞ。くれぐれも友達とはケンカしないようにね。

ディストリーボール
デモリションボール空中版、こちらも出るのがメチャ早いぞ

デモリションボール
口から炎を吐き出す飛び道具、出が早いので、連発OKだ！

アブソリューションディザスター
この技は、相手に接近した時にのみ出せる、コマンド投げだ

伝説の格闘仙人 ローウェ

「え、ローウェ？ そんなヤツいたっけ？」このキャラを見たら誰もがそう思ったことだろう。が、このローウェはちゃんと業務用に存在していたのだ。ただ、ノーミスでクリアしないと登場しなかったため、知っている人が少ないというワケ。ローウェに関してここではあえて触れないので、キミの手で実際に使ってその強さを確かめてほしい。

直突き木霊
地を這う飛び道具。ローウェを使うときにメインで使う技

天連振り
空中で素早く回転して蹴りを数段入れる。これはまるで……

跳ね突き
空中の相手を撃墜できる無敵対空技。これもやっぱり……。

 ※画面はすべて開発中のものです。

ハットトリックヒーローS

ゲーム性重視の豪快さがウリ

●タイトー
●12月1日発売予定
●5,800円(税別・予価)
●SPT
●1人~4人対戦・協力プレイ
●マルチターミナル6対応

完成度 80%

普通のサッカーゲームでは飽きたらない、ハデ好きな人にはオススメ。

ちょっと変わったサッカーゲームが移植されたぞ!!

アーケードで活躍中のサッカーゲームシリーズ「ハットトリックヒーロー」が、サターンに移植される。このゲームの特徴は、リアル指向ではなくゲーム性を追求していること。必殺シュートがあったり、審判に見つからなかったらファウルもOK(!)というスゴさ。もちろん友達との対戦もできるし、2人で協力して戦うこともできるようになっている。

審判の目を盗んでファウル。見つかりさえしなければ絶対にファウルを取られない。

ファウルしてもOK!?

あるポイントをためてから、スローインなどのときにCボタンを押すと、技メニューが出現。

SUPER SHOOT

スーパーシュート炸裂。これはキーパーをも弾き飛ばす、ものすごい威力のシュートだ。

4つのゲームモードで楽しもう!!

このサターン版は、アーケード版からの移植だけではなく、サターンオリジナルのモードも入っている。各モードを紹介しよう。

リプレイ機能付!

REPLAY

どのモードでも、シュートが決まればスローでリプレイされる。操作に少し慣れたら、カッコいいシュートを狙うのもいいかもね。

チームを決めて

世界の強豪国が並ぶ。この中から、自分の好きなチームを選ぼう。もちろん日本もあるぞ。

エースを決める!!

8人のキャラクターからエースを決める。選んだキャラクターにより、チームの個性が決まる。

連勝すると「ごほうび」アリ

試合を勝ち進むと、ちょっとしたごほうびが用意されている。ごほうびをもらえるのは、2勝、4勝、6勝したあと。そのうち2つをちょっと紹介するけど、自分でもぜひ見てほしい。よりチームに愛着がわくはずだぞ。

2勝すると

ユニフォームのカラーリングを、自分の好きなように変更できる。好きなクラブに似せたカラーリングにするのもいいね。

4勝すると

チームの名前を変えることができる。ユニフォームを好きなクラブ風に変更した人は、チーム名も変更してしまえば、より盛り上がる。

アーケードモード

アーケード版に近いが、フォーメーションの変更ができるなどの改良がなされている。6チームに勝てば、チャンピオンチームと対戦できる。

FORMATION

有利なフォーメーションを組んで有利な展開にしよう。

ワールドリーグモード

本戦はトーナメント形式なので、一度も負けられないぞ。

世界各国が参加するワールドカップ風モード。まず4チームずつに分かれて予選リーグを、勝ち残った16チームでトーナメント戦を行なう。

エキジビションモード

対戦だけが2Pプレイじゃない。チームワークも大事!?

FORMATION

ほぼアーケードモードと同じだが、相手コンピュータのチームもプレイヤーが選択できる。また2人一組で対戦プレイ、協力プレイもできる。

PKモード

他モードでは同点で決着がつかない場合に行うPK戦を、単体で取り出してプレイすることができる。もちろん2人での対戦も可能だ。

右か左か、あるいは……。緊張するシーンだ。

 ※画面は開発中のものです。

ばくばくアニマル ～世界飼育係選手権～

世界一の飼育係をめざして……

●セガ
●11月10日発売
●4,800円
●PUZ
●2人対戦可能

完成度 100%

アーケード版で人気の落ちゲー登場。サターン版ならではの新しさを紹介！

多彩なモードで楽しさ倍増！

前号で紹介したアーケードモードのほかに、新たに２つのモードの画面を初公開だ〃 大人数でワイワイ楽しめるリーグ戦モード、自分のテクニックをコンピュータが評価してくれる飼育係技術者試験モードの２つ、１人でも多人数でも楽しめる配慮が嬉しいね。

＜リーグ戦＞

最高５人のプレイヤーを登録して、戦績を保存しておけるのがこのモード。友達同士で集まったときには、コレで遊ぼう。

友達との対戦は熱くなること間違いなし〃 大勢で集まってプレイすれば、楽しさ倍増だ。

＜飼育係技術者試験＞

クリア時間、連鎖数、攻撃力からプレイヤーのテクニックを評価してくれるのが、このモード。飼育の達人をめざせ〃

ステージクリアごとに成績表示。やればやるほど上達するぞ。がんばって先の面をめざせ。

認定証の判定は厳しめ。練習あるのみだ〃

ブロック落下スピードも５段階から選べるぞ。好みのモードを選んでプレイ。どちらも楽しいぞ。

2人対戦も楽しめるよ！

オプション画面も要チェック

きれいなのはゲーム画面だけじゃない。オプションやオープニングもしっかりチェックしよう。特にオプション画面のサウンドテストは必見。大臣が曲に合わせてバイオリンを弾いてくれるぞ。

ちょこちょこと登場してかわいい動きを見せる大臣。要チェックだ。

最終破壊連鎖技「バーチャルベイト」とは…!?

一撃必殺を狙える攻撃力抜群の技、バーチャルベイト。その使い方を公開。

例えば、４個のブロックの塊を２個の動物に食べさせると、４＋２で６個のブロックが消える。しかし、このゲームでは、動物１匹につきエサ５個を食べたとみなし、食べたブロックは５×２で計10個と計算する。攻撃力ももちろんその分アップ。これがバーチャルベイトの仕組みだ。

難しいようだが、要するに複数の動物に一度にエサを食べさせると得ってこと。大きなエサのカタマリを何匹もの動物に食べさせれば、その攻撃力は大幅アップ。極めれば、もう恐いものなしの超絶必殺連鎖テクニックだ〃

たった１つのエサブロックでも……

２匹が一度に食べると威力が大きくなる〃

攻撃力アップ

サターン版オリジナルキャラ ネズミ登場

ウサギ、サル、パンダ、犬。アーケードではこの４種類の動物しか登場しなかったけれど、サターン版ではこのほかにネズミが登場〃 計５種類の動物が飼育できるというワケ。ゲームを始める前に、ルール設定で飼育動物数を５種類に増やせばネズミが現れる。動物の種類が増えると難易度も上がるぞ。

エサはチーズだ！

飼育動物を増やすと……

ルール設定画面で飼育動物の数を５種類に設定。より複雑になるので初心者にはちょっとツライ。

ネズミが出てくる！

サターンオリジナルキャラのネズミ登場〃 大きな口を開けて、チーズを食べる姿がかわいい。

オフワールド・インターセプター エクストリーム

このワイルドなプレイ感覚は、クセになる

●BMGビクター
●11月22日発売
●5,800円
●シューティング
●2人対戦あり
●全年齢推奨

完成度 100%

自己の内面から湧き出る衝動を持て余しているアンタにオススメしたい！

海外3Dシューティングの魂に震えろ!!

オフロードマシンを操縦するといってもレースゲームではない。決められたコースなどない無法惑星の荒野をただひたすらブッ飛ばし、進路を邪魔するヤツがいたら装備している兵器で粉々に破壊する。単純といえばあまりに単純。しかしその舞台が限りなく自由度が高いフルポリゴンの仮想現実空間なら、その単純さはプリミティブな感動と興奮を喚起する……！ 米国クリスタルダイナミクス社制作の高速3Dオフロードシューティング。コイツは本物だ。

Off-World Interceptor Extreme is a trademark of Crystal Dynamics ©1995 Crystal Dynamics All Rights Reserved

大味ゆえのド迫力

PLAY すべては暴れ馬を乗りこなすことから始まる

限定された1本道のコースがなく、またどんな急斜面でも平気で登ってしまったりするので、ちょっと見では〝ただひたすら大味〟と取られがちだが、それはあくまでも画面から受ける印象の問題。実際にプレイしてみると、車体の挙動（きょどう）や操作感覚、ショットの命中判定やアイテム・ゲット判定に至るまでが、フィーリング的にシックリくるように作られていることがわかるはずだ。ただ何となくプレイしてもそこそこの爽快感（そうかいかん）は得られるけど、車体の前後方向の重心移動による武器発射角度の調節、そしてジャンプ中の滞空制御をマスターすれば、より深みのあるプレイ感覚を得られるだろう。実践面でのアドバイスは、アクセルをつねに全開しておくこと、ニトロ・ブーストは平地で使用したほうが効率がよいということだけにとどめておく。

敵車に背後にピッタリつかれたら、車体前方を持ち上げてボムを発射。

ジャンプ後、維持したい高度になったらジャンプボタンを連打して滞空せよ。

SHOP & PARTS 戦力の補強は長期計画で

メインの収入源はなんといっても、賞金首を倒した時に加算される報酬金だ。特にゲーム中盤以降は金額が桁違いにアップするので、車種自体の本格的なバージョン・アップはそれからでも遅くない。ショップによる性能アップは、基本的にその時点で載っている車体のパーツ強化優先で。

パーツ強化は、主にシールド（防御力）とタイヤ（グリップ性能）を優先させる。それ以外は、コース内に配置されているアイテムで何とか補えるからだ。

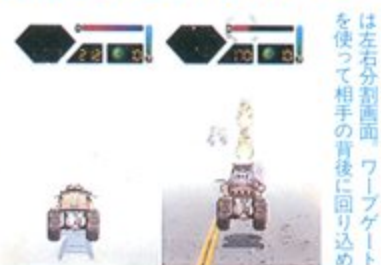
お勧めの車体はバイオレーター。低コストで、パワーアップ時の電磁ムチは使える。

VIEW POINT CHANGE

⬆先行発売していた3DO版と同じ視点。操作しやすい。

➡コックピットからの視点。迫力は段違いだけど操作が難に。

2PLAYER BATTLE

潰し合いとなる2人対戦モードは左右分割画面。ワープゲートを使って相手の背後に回り込め。

PLANETS

〝オフワールド〟と呼ばれる５つの惑星はそれぞれ５ラウンドで構成されている。各最終ラウンドには多額の賞金がかかった犯罪者が操るマシンが控えていて、これを倒していくことがゲームの１つの大きな目的となる。そしてストーリーモードで最後の惑星をクリアした時、新たな〝オフワールド〟への扉が開く……。

なお、対戦モードでは各惑星に３つの特設コース（ループ制）が用意されている。

1st STAGE SCORCH

サボテンの生えた荒野に敵の管制塔がそびえ立つ。不思議な光景だ。

モニュメントバレーを思わせる隆起した地形も、そこかしこに登場。デコボコ移動の感覚に慣れるにはうってつけのステージだ。

2nd STAGE ATLANTIA POINT

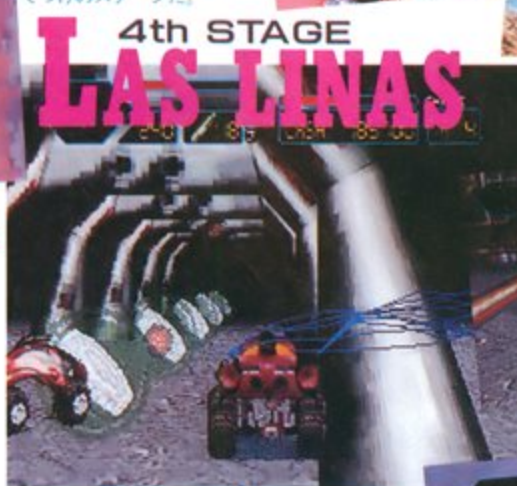
空中に人面の遺跡が浮かんでいる、熱帯の水の惑星。地面がスリップしやすく、ジャンプ中の制御がコース突破のカギを握る。

地面から鋭く伸びている鉱石、漏電している変圧器など、進行方向を誤るとたちまち大被害を受けてしまう要塞惑星。思いきりのよい左右移動を。

3rd STAGE BASTION

ところどころにハイウェイの残骸が見られる惑星。深い霧が視界を遮る。

バックボムをばらまく敵が初登場。より高度な移動が要求される。

4th STAGE LAS LINAS

月面のクレーター周辺を連想させる、暗く乾燥した惑星。スチールウォールやレーザー砲台などの防御システムがやけに充実している。

FINAL(?) STAGE SILT SORROW

MOVIE SHOCK! オマケじゃないからデキがいい

ストーリーモードでは、各ステージが始まる前に、高画質の実写ムービー（日本語吹き替え版）が挿入される。出撃前の司令室でのスリリングな会話のやりとりを楽しめるぞ。特にＢ級ＳＦ映画のノリが好きな人だったら、これだけでまさにご飯３杯はいける（？）。

プレイヤーは民間人の賞金稼ぎという設定。同業者はすぐ全滅する。

部隊の指揮官と美人補佐の掛け合いは、妙な空気が漂っていてグー。それにしてもゲームオーバー時の会話は実に冷たい。もっと優しく。

デモのループ中に入っている、クリスタルダイナミクス社のＣＭクリップの１コマ。謎・謎・謎。

湾岸デッドヒート

リッチなレーシングゲームです

- ●パック・インビデオ
- ●12月8日発売
- ●6,800円
- ●レーシング(RAC)
- ●2人対戦プレイあり
- ●レーシングコントローラー対応

完成度 70%

「女なんかいらねえ」なんて男ほど、軟派なヤツが多いんだよね、マジで。

首都高湾岸線をレッドゾーンで駆け抜ける快感

ずっと、「あればすごく楽しいのに」と、多くのユーザーが待ち望んでいた、実際の首都高速をモチーフにしたレースゲームがサターンで登場する。リアリティの高いコースは、きっと胸を熱くしてくれるだろう。

ここらへんはトヨタ協賛です

トヨタとのタイアップによって実現したオープニングムービーでは、スープラが首都高湾岸線を疾走する。車好きを、その気にさせてくれるたまらん演出です。

切り替わる視点も個性の3タイプ

ゆとりの視点

迫力の視点

これはコワイ!

ひたすらスピード感を追求するタイプや、繊細なコーナリング・テク命! など、ユーザーがレースゲームの"走り"の部分に求める要素は、人によってまちまち。それらを一手に引き受けてやろうじゃないのってコトで、「湾岸デッドヒート」では視点を左の3種類から選べるようになっている。しかも、プレイ中に自由に切り替えられる!

超人気車種に乗ったつもりになれちゃう

プレイヤーが運転できるマシンも、実際の人気車種をモチーフにしたものばかり。加速やグリップなども特性が出ている。初めは3種類だが、レースに勝つごとに増えていく!

ダークネビュラ

マッドバイパー

ラピッドファイヤー

2人対戦は上下分割画面で

コンピュータが操るライバルカー達を抜き去るのも楽しいが、友達と(湾岸)デッドヒートを繰り広げれば、さらなる楽しさが。上下2分割画面でその対戦プレイが可能だ。「ハンドルコントローラー」を2台用意すれば、その盛り上がりは計り知れない。

パック・イン・ビデオ大野氏からひとこと

湾岸デットヒートは秒間30フレームで道を走るというレースが核になるゲーム。それに加え、対戦の2分割画面でもポリゴンを動かすという難問もあり、メインプログラムの2人は、好きなフィリピンパブにも行かず、企画担当ともどもほとんどフル稼動の毎日でした。スープラを使ったデモ映像の部分の撮影も順調に進まず苦労もありましたが、仕上がりのデキは最高です。ぜひ2人対戦を!

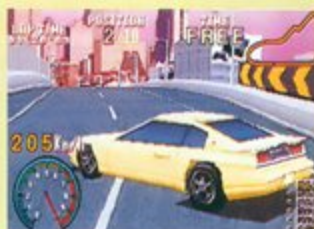
コースディテールのこだわりに感涙

路面のアップダウンやスケール感はもちろん、行き先表示の標識や道路の繋ぎ目などの細かい部分にも、"首都高っぽさ"が再現されている。ディテールに凝るか否かでただのレースゲームとの差がつくだけに、完成版が楽しみだ!

ドリフト・キング達を熱くさせる20コース

走れるコースは、テストコース＋1〜3ステージ＋ボーナスコースの5タイプに、それぞれ昼夜と左右反転のミラーコース（タイムアタックモードのみ）が用意されての全20コース。気合いで臨め！

テストコース SPLASH-ROAD HIGH WAY

新木場から13号地あたりの雰囲気。レインボーブリッジと東京タワーが。

コース1 URBAN-SIGHT HIGH WAY

脇に工場が見える地帯。羽田から川崎を通過するコースに似てるなあ。

コース2 WIND-BREATH HIGH WAY

前方に見えるのは横浜ベイブリッジか!? 最も"湾岸"ぽいコース。

コース3 BAY-SIDE-ROAD HIGH WAY

防音壁の両側に建物が見えなくなった。郊外の海岸コースか。

そして極めつけは 10人の美女を助手席に乗せて激しいレースを繰り広げる"バトルモード"の存在

毎年、首都高速でひそかに行われている走り屋達の公道バトル──通称「湾岸デッドヒート」に参加。しかも主催者の粋な計らいによって、10人の女性の中から1人を選んで車に同乗させることができるという、まさに男のロマンに満ちた設定なのがこのストーリーモードだ。

各コースで条件を満たせば、サイドシートに座る、木下優や水谷リカら、グラビアなどでおなじみの美女達が、ムービーで優しくほめてくれる。そして、ボーナスコースをクリアできれば、とっておきのご褒美が待っているぞ。

走行前に、同乗する美女を指名。

テストコースをクリアすると横に。

さて、レース開始。1位に越したことはないけど、目指すは3位以内だぜ。

ミスなく走れば自然と順位は上がる。

コースの覇者には美女からの祝福が

めでたく入賞（3位以内）すると、美女から素敵なご褒美がもらえる。さらに一定条件を満たすと、もっとスゴい展開が待ってるかも……。

チュッ!

ムービーカードがあればさらにいいことがあるかも!?

10人の美女が微笑みかけてくれるバトルのご褒美ムービー。「これ、もっとキレイな画像で見たい」って人は、よりクオリティの高いビデオCD(MPEG1)の映像が再生可能になる別売りのムービーカード(ビデオCDデコーダ)を用意しておこう。このソフトの発売後に、ひょっとすると……。詳細は近日発表だ！

峠KING THE SPIRITS

峠という字は山の上下と書くのよ！

●アトラス
●11月10日発売
●5,800円
●RAC(レース)
●2人同時プレイあり
●レーシングコントローラー対応

完成度 100%

実在の峠をモデルに、1対1の激しい公道レースが繰り広げられるのだ！

3つのコースを攻略し、完全制覇せよ!!

実在の峠をモデルに、コースを制作し、実物に近いマシンで疾走するこの「峠キング」。今回は、このゲームに登場する3つのコース(右回り)をポイントごとに攻略していく。また、フルチューン車の編集部平均ラップも公開するので、これを目標に真の峠キングとなってほしい。もちろん、ノーチューンマシンはもっと加速が遅く、操作も重いので、それを考えて減速が必要になるぞ。

高低差の激しいコース！

峠だけあって、標高差がものすごい。上りは、エンジンのパワーが頼りになる。6種類のマシンのどれが有効か、見極めるのも必要なのだ。

リプレイモードもある！

リプレイは、さまざまな角度から見ることができる。これだけ見ていても面白い。気持ち良く走った後は、自分の走りを研究するのもいい。環境ビジュアルとしても使えそうなほどカッコイイのだ。

36台に勝つと隠れカーが使えるぞ!!

3コース全36ヒートをすべて制覇した後、「フルカウンター」コースを走行すると茶店の駐車場に黒い車がある。この車にぶつかると自車と入れ替わり、ゴールすると第7車種のタイプGが選べる。

全ヒートを勝った後、「フルカウンター」コースを選んで走り、黒い車にぶつかる。すると、この車が使えるぞ。隠しBGMは山本リンダの「どうにも止まらない」だ。

COURSE 1 FULL COUNTER

前半はゆるやかなカーブが続き、後半ではヘアピンが4連続。最も有効なマシンはタイプDだが、CやEでも十分攻略が可能だ。

目標タイム 1'00"000

COURSE 1
START

トンネル前で減速

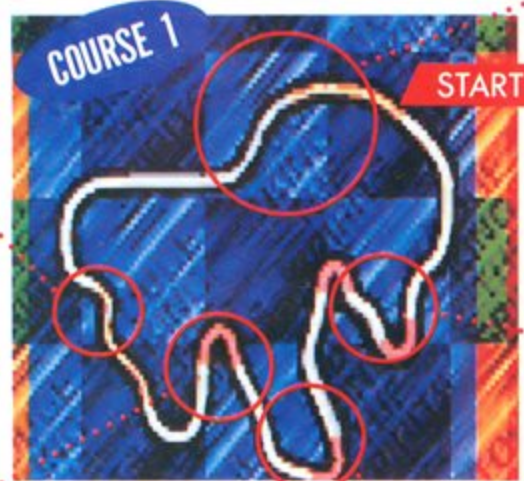
ノーチューン車は、トンネル前で減速。トンネル内のカーブは、フルチューンでもキツイ。

このあたりで減速。この時、スリップしないように注意しよう。少しでいいのだ。

ショートカットドリフト

トンネルを抜けたらすぐ左のジャリ場でショートカット。その後最初のコーナーは、深く入ってドリフト。

スピードが上がっていれば、カットしていこう。

ギリギリに切れ込んで曲がる。横滑りは逆ハン。

そのまま曲がり切る

2つ目のコーナー。アウトから切り込み、ドリフトせずに抜け。

アウトからコーナーへ突っ込め。

フルスピードで抜ける

ガンガン加速地帯。ここでスピードを最高速まで伸ばそう。ゆるいRのカーブは、ドリフトしないこと。

加速しまくり。コーナーもキツくないので、トンネル前までイッキに行けるぞ。

ドリフト連続地帯

フルチューン車は、これらのコーナーをすべて200キロ以上で抜けられる。ノーチューン車は、180〜170キロを目安に走っていこう。この2つの連続コーナーは、加速力があるマシンが有利なのだ。

スピードを落とさず曲がる。次のコーナーがすぐにあるのだ。失敗すると、次の上りが遅くなるので注意。

ここも突っ込むように曲がってドリフトだ。この後は、ゴールまで速度が上がりにくい。

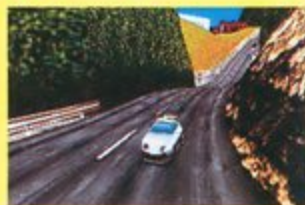
さらに難易度の高いコース!! ドリフトが決め手だ!!

COURSE 2 POWER SLIDE

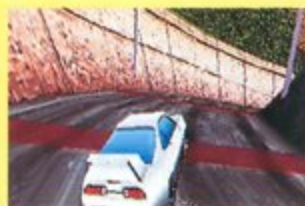
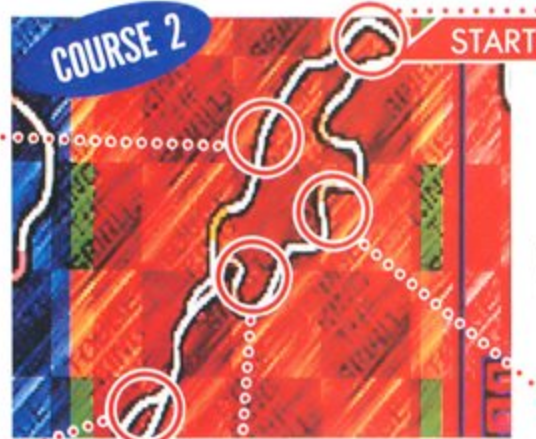
このコースの注意点は、360度ターンと立体交差後にある上りカーブだ。この2点のコーナーだけドリフトを使い、後はグリップで曲がり切る。マシンはタイプC、Dが良い。

目標タイム 1'20"066

フルで抜け切る

スタート直後下り。グリップで走り切り、トンネル前で少しだけ減速しよう。

曲がりくねっているが、ラインさえ取れていれば苦しくないぞ。

ドリフトをかましてクリア

左から進入し、チェックポイントを通過直前にドリフトで抜ける。その後のカーブもきつい。

ここまで来たらドリフト。ポイントゲート通過後もかなり曲がっているので、気を緩めるな。

立体交差の後の魔のカーブ

ノーチューン車はコーナー前に減速し、曲がるべし。フルならドリドリ。

ノーマル車では曲がり切れない。

ゴール直前の急Rカーブ

コーナーの中心地点でドリフト。すると、ちょうどゴールゲート前にくる。

一度クリアできれば簡単に思える。突っ込みすぎてぶつからないように。インすぎてもアウトすぎてもダメなのだ。

連続カーブもアクセルオン

ノーチューン車は3つ目のコーナー前でドリフト。フルチューンならば、そのままグリップで走り切れる。ここまでのスピードを維持せよ。

スピードを殺さずに上る。

ノーマルはここでドリる。

COURSE 3 FULL BOOST

最初の2つのコーナーと、中盤の上り4コーナーが注意地点。直角カーブはそれほど怖くない。マシンはやはりタイプC、D、Eだ。

目標タイム 1'12"948

ゴールまで突っ走れ!

この下りはゆるやかなカーブが1つあるだけで、ノーチューン、フルチューンともグリップでクリアできる。

猛スピードで下りられる。

ゲートの柱にぶつかるな。

ショートカット&ドリフト

最初のコーナーは、ショートカットが可能。次のトンネル前でドリフトをし、クリアしていこう。

思いきりショートカットしろ。

写真のようにインすぎてはダメ。もっとアウトで。

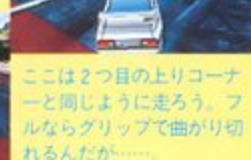
直角でも怖くない

ドリフトする時が決め手。角の路面が見えたら、突っ込んでドリフトしよう。

角に突っ込むように入る。全然怖くないぞ。

連続カーブの終わり

この2つのコーナーだけはドリフトのみしか受け付けない。だが、フルチューンならば最後のコーナーはグリップでOK。

3つ目も最後に曲がりきれなくなる。このあたりでドリフトを始めよう。アウトへふくらみすぎないように。

ここは2つ目の上りコーナーと同じように走ろう。フルならグリップで曲がり切れるんだが……。

連続カーブの始まり

最初のコーナーはグリップで通過。次のコーナーも、突っ込んでからドリフトすれば難なくクリアできる。

グリップで曲がり切れる最初の上りコーナー。

2つ目はドリフトで。減速がイヤだが仕方ない。

3×3EYES～吸精公主～

いよいよサターン版画面も到着

- ●日本クリエイト
- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●ADV
- ●1人プレイのみ

完成度 30%

原作を知らない人は、今から本屋に行って勉強しておくことを勧めるぞ！

超綺麗なビジュアルに驚け！

前号のサターン版のイメージ画面に引き続き、今月は正真正銘のサターンで出力された画面を公開する。今後はこのクオリティでアニメーションが展開されるかに期待が集まるところだ。しかも、サターン版は画面のクオリティアップのためにセル画を1枚1枚デジタルセルとして取り込み、サターンの画面に変換しているのだ。これでもしトゥルーモーションという動画再生方式が採用されれば、画質が多少荒いと言われていたサターンもイメージが変わる!?

これは前号で掲載したサターン版のイメージ画面だ

画面右からこのゲームの主人公、藤井八雲、台湾きっての人気風水師の明芳果、秘術や呪術、アイテムを売りさばいている秘術商人のハスラット・ハーンだ。

原作ファンならずとも、八雲とパイの関係に進展があるのかが気になるところ。超人のような強さはないけれど、パイを守って戦う普通の八雲となって事件に挑もう

初心者のための3×3EYES講座

本作は高田裕三氏原作、講談社週刊ヤングマガジンに連載中の人気コミックをもとにゲーム化。コミックの連載は8年目を迎え、単行本は20巻目を数えた。また、OVAやオリジナルドラマ&音楽CD、小説などマルチに展開している。大まかなストーリーは不老不死の術を操る三只眼吽迦羅のパイ（1つの体に三只眼とパイの2つの人格が存在する）と、パイによって不死身の无にされた藤井八雲が活躍する。ちなみに无とは三只眼によって命を喰らわれ、命を共にする下僕のこと。无になった者の特徴は額に朱い"无"の文字が浮かび、主である三只眼が死なない限り不死身の肉体を保つ。2人は人間に戻るための手がかりを求め、冒険を繰り広げる。

吸精公主のストーリーを詳しく解説するぞ！

「吸精公主」は八雲を中心に展開する物語で、原作には収録されていないオリジナルストーリーだ。オリジナルならではのキャラも多数登場し、今回の事件に深く関わっていく。もちろん原作でも活躍しているキャラは、設定もそのままに登場する。原作である3×3EYESの10～11巻の間に設定されたエピソードということで、このゲームでしか知ることのできない隠された物語といえよう。

本作はシナリオの流れが2種類ある。物語の冒頭での妖撃社で行うささいな選択で最初にどちらの事件に関わるかが決まり、ここでシナリオの流れが大きく変わることになる。その事件とは、前号で紹介した〈四川省にある幻の村で起こった若返り事件〉と〈台湾で起きたビルの腐敗事件〉である。シナリオの流れとしては、冒頭の選択によってどちらかの事件に赴き、事件解決後にもう一方の事件に加わる形になる。先に選ばれなかった事件には、パイや鈴鈴などほかのキャラが出向き、ある程度事件は進行する。どちらの事件を先に解決するかで、同じ事件でも登場人物や状況が変わるのだ。キャラによっては、活躍する場面が展開によっては大きく変化するので要チェック！　ということは、2つの展開をプレイして、初めて完全クリアできるといえるかもしれない。

サターン版とプレイステーション版の画面を比較してみた

ウィンドウズ版やプレイステーション版でも、グラフィックの綺麗さに驚いたが、さらにサターン版は開発元である日本クリエイトが本腰を入れての修正を加えているということで、同じ場面のカットをプレイステーション版と比べて見ることにした。プレイステーション版は若干キャラの顔が歪んでいるのがおわかりいただけるだろう。サターン版の方は修正が加えられているため、違和感のない顔立ちになっている。また、キャラだけでなくタクシーの窓ガラスなどの細部に至るまで、修正が入っていたのには驚きだ。これならば画質のクオリティも十分満足できるというもの。さらにトゥルーモーションという動画再生の新技術が投入されれば、追加される新しいカットや、アニメーションでの演出面部分の強化などにも期待が持てるところだ。これらをもって、果たして純粋にシンプルなアドベンチャーが少ないサターンの、1つの金字塔となりえるか？

鈴鈴さんは伝票の整理をしている。

今号でメッセージウィンドウが表示されている画面があるが、今回のウィンドウは残念ながらダミーということ。しかし他機種版を見ると、サターン版もシースルータイプのウィンドウになるハズ。この手法は画面にウィンドウが表示された場合でも、重なった部分のグラフィックが識別できるという利点を持っている。

プレイステーション版

サターン版

プレイステーション版と明らかに違う点はキャラの顔とタクシーの窓ガラスの処理。サターン版は修正が入ったおかげで、ビジュアルとしての完成度が高くなっている。逆にプレイステーション版は単体で見ると粗は目立たないが、サターン版と並べるとやはり多少の違和感を感じてしまう。

開発者インタビュー グラフィッカーさんの巻

本誌■グラフィック部分はこのゲームのウリの1つですが、制作はどんな感じで進んでいますか？

山本■いままでウィンドウズ版とPS版をやってきまして、その中で直すに直せなかった部分があったんです。それこそPS版が終わった時点で、原画をやられた西井さん（作画監督）と不満な点を挙げていって、追加カットを含めて、それをすべて直していこうと決めました。

本誌■80カット以上追加、修正するそうですが？

山本■まあ、キャラクター的なものは西井さんから修正原画として送られてきまして、それを取り込むワケです。エフェクト系とか、光ものだとかは、セルっぽくないほうにできるだけもっていこうと。たとえばスライムならその光沢なんかも表現するつもりです。コンピュータのいいところ、アニメのいいところをそれぞれ生かしたいと思います。

本誌■山本さんはどんなところを担当なさっているのですか？

山本■CG全般ですね。まあ、結局素材は南町奉行所さんがやっておられるんで、そのセルという素材からサターンの画面になるように取り込んでいくんですよ。

本誌■アニメーションはシネパックでの再生になるんですか？

本誌■いまのところトゥルーモーションの採用を検討中です。少しでも綺麗に表現できる方法を取っていきたいと思っています。ウィンドウズ版やPS版は1枚1枚セルで取り込んでやってきたんで、同じ肌色でも次の色は微妙な肌色の違いがあったりしてるんです。それをできるだけ直していって、画像データを圧縮する時にできるだけ損なわないように考えています。

本誌■本作品でここを見てほしいというところは？

山本■ストレスがたまった部分を、ここまでパワーアップしたんだぞっていうのは見てほしいですね(笑)。

本誌■苦労した点とかありました？

山本■あの、やっぱりもともと制作現場がアニメーション会社とウチの会社で違いましたから……。やっぱりお互い理解し合うというか、同じ絵を描くにしてもコンピュータでやるかセルでやるかというところでぜんぜん違うんです。そういう部分の融合ってのが本当に大変でした。南町奉行所さんとのつきあいは、もう3、4年くらいあるんですけどね。当然なんですが向こうで原画を描かれている方は、ゲーム画面として描いてくるんじゃなくて、結局アニメとして作業してくるんです。精度も含めて。CGで1つの絵をじっくり見ることはあるんですけれど、アニメーションっていうのは1つ1つの積み重ねですよね。そういうところで今回は精度を上げて直していきます。

本誌■総枚数は今回どのくらいですか？

山本■動くものを合わせたら結構なものでしょう。まあ、今回はオープニングもありますし、コマンドを選択していく場面だけでも60から70カット以上はありますから、アニメだけで数千枚のセル画が存在します。また、カット部分は南町奉行所さんから届けられてくるんですが、開発スペースに山積みになってます。ほとんど毎日段ボールで何箱も届いてますからね。ピークの時なんかは、中に入っている絵をチェックするだけで、まる1日かかりました(笑)。

本誌■本日はお忙しい中、ありがとうございました。

日本クリエイトデザイナー
山本利彦氏

パソコン版やPCエンジン版の3×3EYESの制作にも関わる。グラフィックを引っ張る柱の1人。

RAYMAN レイマンよ!! ―エレクトゥーンを救え!!―

心暖まるファンタジックアクションだ！

- ●ユービアイソフト
- ●11月17日発売予定
- ●5,800円
- ●ACT
- ●1人プレイ専用

完成度 100%

どこか懐しいキャラクター。こんな感じのキャラ、昔はよく見たよねえ〜。

かわいいレイマンの動きに目が離せない!!

ヨーロッパ生まれのアクションゲーム「レイマン」。愛敬のある主人公レイマンが小さな生き物〝エレクトゥーン〟を助け、秘宝を取り返し、悪者から平和な世界を取り戻すためにファンタジックな世界を冒険するのだ。

ステージで決められた数のエレクトゥーンを救出するとそのステージはクリアだ。クリアしたステージは行き来が自由になるぞ。

行く先々で覚えたアクションを生かしエレクトゥーンのいる檻を探せ。音符やお菓子など普段見慣れた物が敵やトラップとしてレイマンの邪魔をするが、攻撃方法もかわいらしく、過激なものは一切なし。まさに誰でも楽しく遊べるアクションゲームなのだ。

檻の中に捕まっているのが、エレクトゥーンだ。檻はパンチで壊せるぞ。檻はいろんな場所にあるので注意!

最初に出てくるボス「モスキート」。画面から姿を消しいきなり横から攻撃してくる。動きをよく見て攻撃をかわそう。

ボスを倒した後は握手して仲直り。その後の冒険に役立つ頼もしい味方になる。モスキートに乗り空中を移動できるのだ。

進むごとに増えるアクション

最初は「ジャンプ」「はいつくばり」などの基本動作しか持っていないレイマンだが、妖精からパワーを授かることでアクションのバリエーションを増やすことができる。ゲーム後半では多彩なアクションが期待できるぞ。

パンチはゲームの中で最も重要なアクションだ。

2つめに覚えるアクション。これで行動範囲が広がるぞ。

ステージごとにトラップも様々だ！

空想の森

アイテムのプラムを最大限に利用しよう。プラムは水面に落として船の代わりにしたり、高い所に移動するための台にもなる便利なアイテム。ここでは敵の上にプラムを落としてかぶす。その上を踏みつけて進め。

バンドランド

「すべる五線譜」に「当たると痛い音符」。地形のトラップが多いのが音楽の世界の特徴の1つ。ドラマやマラカスロケットをうまく利用して進もう。トラップにかかると1度で命を失ってしまうことが多いぞ。

開発者に聞くサターン版「レイマン」

レイマン 開発監督
Mr.SERGE HASCOET

海を越え、遠くヨーロッパで作られた「レイマン」。海外ではすでに好評を博している。日本でのヒットをセルジュ氏も期待しているとのこと。

「レイマンの最も誇れる点は、なんといっても画像です。絵画や動画の専門家を集め、動画や背景には特に力を注ぎ込みました。

次にこのゲームの特徴でもあるステージの多さがあげられます。プレイヤーは常に新しい発見の喜びが味わえます。発見のためには〝考える〟要素も必要ですよ。

また、レイマンの能力は最初は少なく、ステージを進むに従い増えていきますので、成長の喜びも味わえるというわけです。

開発で苦労した点は、難易度の設定でしょうか。プレイヤーがやる気をなくしそうな箇所は極力省くように努めました。

レイマンの仕上がりには大変満足しています。アメリカでは日本に先駆けてサターン版が発売されていますが、すこぶる評判が良くアメリカの雑誌では「これこそまさしく消費者が求めていたゲーム」という評価もいただきました。日本のサターンユーザーの皆様にも必ず満足していただけるものと確信しております。

UbiSoft

結婚 ～Marriage～

限定販売の「結婚前夜」もよろしく！

- ●小学館プロダクション
- ●12月15日発売
- ●6,800円
- ●SLG(人生設計シミュレーション)
- ●1人プレイのみ

完成度 50%

絵柄がパソコン版「卒業」シリーズより若く見えるのはきっと気のせいです。

25歳という微妙な年齢になった男女10人＋プレイヤーが、理想の相手を探して結婚するまでの過程を描く、新機軸のシミュレーション「結婚」。発売が近くなるにつれて急激に完成しつつあるのだが、まだ完全に確定していない部分もあるので、今回は序盤の展開を中心に解説しよう。次回あたりは本格的な紹介ができると思うので、待っていてくれ。

プレイヤーデータの設定

最初はプレイヤーの細かいデータを設定。性別、誕生日、血液型などの基本的なパーソナルデータだけでなく、職業や収入の使い方といった、かなり細かい部分もある。いずれも、今後の展開を左右する重要なデータだ。

異性との出会い

偶然知り合う

ゲームが始まったら、まず異性とお近づきになることが第1の目標。じゃないと、何も始まらないからね。知り合うシチュエーションは、結婚相談所での紹介や、街角での小さなきっかけなど、様々なものがある。

そして、1年に渡っていろいろな交際を

綿密に計画

異性の知り合いができたら本格的に交際の計画を立てる。資金の使い方は慎重に。

ひとくちに交際と言っても、相手はみんな趣味も考え方も違う。たとえばドライブに誘った場合、大喜びする異性もいれば、逆に拒否されるといったぐあい。誘う場所や自分のデータしだいで、展開がかなり変わってくるはずだ。

見る、さわるのコマンドは慎重に

なんとかデートにこぎつけたら「話す」「見る」などのコマンドで親睦を深める。だが、常識的な使い方をしないと……。

「さわる」のコマンドで、うっかり変な場所に触れようとしたら、目一杯怒られてしまった。そりゃ当然だな。

限定販売の「結婚前夜」は、もう手に入れたかな？

10月27日に発売された限定データソフト「結婚前夜」はもう見たかな？　これには「結婚」のキャラクターおよび声優の紹介や、このＣＤでしか聞けないドラマなど、貴重な資料が収録されているのだ(ちなみに2,000円というサービス価格)。まだ買っていない人のために、ここで少しだけその内容を見せてあげよう。

キャラクター紹介

登場キャラクター10人の詳細データや線画などを豊富なグラフィックで収録。それぞれの自己紹介が音声つきで聞けるメニューもあるぞ。

ゲーム内容紹介

イベントなどの細部はある程度省略されているが、「結婚」本編の概要がわかる親切なメニューもあり。

声優紹介、ラジオドラマ、ETC

有名声優陣が1人ずつ自己紹介やコメントを聞かせてくれるメニュー。こういった画面もあるので、声優マニアはチェックか？　ラジオドラマ風に制作された短編ドラマは、ここでしか聞けない貴重なものだ。他にも、販促ポスターのグラフィックやゲーム中の音楽など、企画は多数。

スーパーリアル麻雀グラフィティ

み、3つもいっぺんに入ってるぅ！

- ●セタ
- ●11月24日発売
- ●8,800円
- ●麻雀
- ●1人プレイのみ
- ●18歳以上X指定

完成度 100%

〝第1次サターン脱衣麻雀狂騒〟に終止符を打つビッグタイトルの登場！

6人の脱衣シーンを比較分析する

「グラフィティ」に登場する女のコはどんなタイプが揃っているのという問いに、バッチリ答えます。

	キャラクター	脱衣段階	主なアニメーション	脱衣に対する姿勢
P II	しょう子	（対戦前）上着を頭から脱ぐ→①ブラウスを脱ぐ→②スカートを落とす→③シミーズをめくり上げる。ブラ、パンティ露出→④ブラを外す。胸露出→⑤いったんパンティに手をかけ、やめてポーズを取る（露出度変わらず）→⑥後ろ向きからクルッと回って胸に手をあてがう（露出度変わらず）→⑦つま先からパンティを落とす。	アニメーションは機能的に使われているのがほとんどで、ムダな動きは極力省かれている。とはいえ露出度が変化しない6～7段階目のアニメーションはポーズからポーズへの移行に使われているので、適当なアクセントになる。	喋るセリフは多いとは言えないが、脱衣麻雀の不条理なルールを「こういうもんだ」と割り切って受け入れている感じが伝わってきて、好感が持てる。さすがに5段階目（胸露出）からは顔つきが色っぽくなってくるが、それもまた良し。
P III	香澄	（対戦前）上目遣いの流し目のバストアップ→①立ち上がって上着を脱いで再び腰を下ろす→②Tシャツを脱ぐ。ブラ露出→③立ち上がってショートパンツを下ろす。パンティ露出→④男（プレイヤー？）の手によってブラが外される。胸露出→⑤バストアップで拝み手。ここで未来と交代して終わり。	「グラフィティ」に収録されている脱衣シーンで、唯一本人以外の手によって衣服を脱がされるのが、香澄の4段階目だ。脱がされた直後に見られる謎のフラッシュと、香澄の謎の表情の意味を知ってる人は編集部までお手紙を。	初っぱなで「いらっしゃいませ」と言うわりには負けたときのセリフは強気なものが多い。彼女は接客業という意識があまりないようだ(?)。すべて脱がされたときも「あたし腕磨いて出直してきます」などと、リターン・マッチを匂わせるコメントを残す。ただの〝ガキ〟だな。
P III	未来	（対戦前）正面のバストアップ→①立ち上がってブラウスを脱いで再び腰を下ろす。キャミソール露出→②立ち上がってソファに向かい、腰を下ろしてスカートを脱ぐ。パンティ露出→③両足のストッキングを下ろす。なぜかキャミソールの片方のヒモが外れる→④キャミソールを外す。胸露出→⑤バストアップで頬に両手をあてる。	未来の小悪魔的資質が最も顕著に現れているのが、2段階目のアニメーション。立ち上がってソファまで歩いていく時に、手を一瞬口に持っていき、しかも意味シンな流し目をくれるのだ。この何気ない仕草がイイネ！	自己中心的な妹に比べ、こちらはだいぶ自制している感じ。この落ち着きぶりは、経験豊富な20代中頃のコマダムに通じるものがあるな(何でそんな事知ってるの?)。最後のベロ出しシーンは〝媚びの表情〟のお手本と呼ぶにふさわしい。この女、プロだ。
P IV	愛菜	（対戦前）姉妹勢ぞろい→①上着を脱ぐ→②後ろ向きでブラを外す。胸の谷間（？）露出→③腰を突き出してスカートを下ろす。お尻の半分が（少し）露出→④座り込んで肩からブラウスを落とす。胸露出→⑤パンティを下ろしかける。お尻の半分が（だいぶ）露出。だが、ここで悠と交替。	露出度こそ少ないものの、2段階目の〝胸の谷間チラリ〟までのアニメーションはかなりキている。また、3段階目の表情の移り変わりもなかなか見応えがある。まあロリアニメ顔が好きな人なら、どれも見どころでしょう。	脱衣麻雀の理不尽なルールに納得のいかないままプレイしているという、ショウコとまるで正反対の心がけ。しまいには目に涙を浮かべて、脱衣行為を強要するものに対する嫌悪感をあらわにする始末。「そこがまたいいんじゃないですか」という意見もあるとだけ記しておく。
P IV	悠	①豪快に上着を脱ぎ捨てる→②力強くタンクトップを脱ぐ。ブラ（先端の出っぱりつき）露出→③ショートパンツを脱ぐ。パンティ露出→④ブラをめくり上げ、体をひねって慌てて隠す。胸露出→⑤パンティに手をかけて下ろす。お尻の半分が露出、というところで香織が出てきて交替となる。	1枚絵がスクロールするだけの3段階目以外は、ダイナミックな動きが楽しめる。しかも乳の揺れ具合は「グラフィティ」のキャラ中、ナンバーワン！ただ全体的にギャグのノリが強いので、純粋に観賞できないのがチト残念か。	なんというか、あまり色っぽくないんだなあ。このテの女のコって、男の前で屁こいてもまったく気にかけないような神経のズ太さを持っているから、その勝ち気なセリフを聞いてしまうと「ワーイはだか」と素直に喜べなくなってしまう。上級者向け!?
P IV	香織	①スーツの上着を脱ぐ→②黒のシャツを脱ぐ。キャミソール（アレの出っぱりつき）露出→③立ち上がってスカートを下ろす。パンティ露出→④キャミソールを脱いで、両手を上げる。胸露出→⑤パンティのヒモをほどく。布地がハラリと落ちて……。	特に派手なアニメーションはないが、胸の揺れぐあいはなかなかのもの。さすが大人の女性だ(そうなの？)。問題の最終段階はそのものズバリが見えるワケではないが、かなりキワどいセンまでいっている。さすがX指定!?	営業ライクな未来の落ち着きぶりとも違った、大人の女性の余裕といったものを感じる。露出度がアップしていくたびに恥ずかしさも増していくのは当然だが、彼女の場合、他のキャラとは少々ニュアンスが違うように思える。まるで、負けて脱ぐことが真の望みであるかのような…。

今月の顔
悠さん
（17歳・高校生）

健康的なももを惜しげもなくあらわにしたところを編集部カメラマンがすかさずパチリ。ビックリした表情もキュートな魅力いっぱいの悠さんでした。

総評 リアル麻雀グラフィティはこう遊ぶよろし

とまあこのように見てみると、同じ「スーパーリアル麻雀」シリーズの作品でありながら、似たり寄ったりのキャラが1人として存在しないことがよくわかる。確かに、シリーズを通してキャラクターデザインを担当する田中良氏の画風の変遷（へんせん）による影響もあるかもしれない。しかしそれよりも、シリーズ作を単なる〝向上するアニメーション技術のお披露目の場〟としてとらえず、それぞれを一脱衣麻雀ゲームとして完成度の高いものにしようというセタ開発陣の職人魂が、安易な類似キャラクターの誕生を防いだ、一番の理由ではないだろうか。

なーんてわざわざ難しいことを考えなくても、単純にいろんなタイプの女のコの反応と脱衣シーンが楽しめるハッピーなソフトとして楽しめるのが「グラフィティ」のいいところ。いずれもゲーセンで長いこと〝電脳看板娘〟を務めてきた強者達（？）だから、その魅力と脱ぎっぷりは保証済みだ！

想像力を育てよう！

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

先月発売されたソフトの中から、じっくり楽しみたいソフトを選りすぐって徹底紹介！

イラスト
赤井孝美

プリンセスメーカー2

●マイクロキャビン●発売中●7,800円●SLG●1人プレイのみ

ついに発売された期待の移植作品。CDのトラック②に入っている10分以上におよぶミニドラマ(感涙)はプレイした後にぜひ聴いてほしいな。

楽しく奥が深い子育てSLG+RPG

このゲームの基本はSLG。数多くあるパラメータの変動により70種類以上もあるエンディングに導かれるといったもの。この膨大な数のエンディングを全て見るには、かなりシビアな展開が予想される反面、やりごたえたっぷりとも言えるよね。微妙なパラメータの差によって職種も変化する幅の広さがこのゲームの醍醐味だ。また、武者修行といったRPG的な要素も含まれているので、奥深さが増しているぞ。今回は簡単な冒険のレシピも加えて、このゲームの面白さを紹介しよう。

趣味で育てるのが基本!?

どうせ育てるなら自分好みの体型にしたいのが本心。ゲーム中、常に画面に出ている娘の体型をチェックしつつ、健康管理やバカンス、アイテムなどで上手に調整し、好みのナイスバディに育てようね。

グラマーに… スレンダーに…

バストの違いに注目!

基本だからこそ……読めば得するちょっといい話3連発

育ての基本その① バカンス

バカンスは、ストレスを減らす他に、付随効果がいくつかある。例えば、山に行くと感受性が上がるとか、夏の海に行くと体重が減るとか……。あと、父親と2人きりになるってことも大きなポイント。

育ての基本その② お城での面会

「定価500Gのところ、450Gに勉強しときますよ」

お城に住んでいる9人の(道化師以外)の人に会うと、人脈が上がるようになっている。この人脈の数値はバカにできない。城下での買い物は安くなるし、収穫祭のダンスパーティーにも威力を発揮する。

育ての基本その③ 娘を鍛える

習い事には、アルバイトでは数値が上がらないもの(知識)がある。よって、これに関しては金を惜しむ必要はないだろう。また、早いうちから一芸に秀でておくと、収穫祭でもいい結果に恵まれるぞ。

娘を見守ってくれている方々

「大魔法使いフェイのおおいなる魔力によって、ウェンディの魔法防御が21上がった。」

習い事を何回か実行し、評価値が上がっていると、評価にちなんだ人や妖精や魔人が現れ、色々なパラメータを上げてくれる。しかも何回か遭遇すると豪華なアイテムまでくれちゃうのだ。

武者修行アラカルト!

武者修行がなければこのゲームの面白さは半減すると前号で紹介したとおり、様々なイベントが用意されている。今回はその一部を紹介しよう。

北部山岳地帯

お尋ね者のカスティーヨが隠れている北部。しかし、この地帯での最高のイベントは武神との闘いだ。

「武神が現れた!どうしよう?」

◀天界の門番とされる武神。収穫祭の武闘会でやっと優勝できるくらいの強さでは歯が立たないぞ。

東部森林地帯

最初のうちは、敵が弱いココで修行するのが無難だろう。お尋ね者のバナザードが隠れている。

「おや、驚いた。お前は私の姿が見えるのか?」
「あ、こんにちは。立派な木ですね」

◀森を守る妖精エルフが木の番人として登場。その他にはユニコーンや妖精達との接触もある。

南部水郷地帯

ここのモンスターは色々なアイテムを落としてくれる。人魚の涙と漆黒のウロコは手に入れよう。

「まあ、こんにちは。お嬢さん。あなた私達が見えるのね?」
「ええ、こんにちは。妖精さん」

◀妖精のお茶会、その他にもダンスパーティーが開かれている。女盗賊バニスターには要注意。

西部砂漠地帯

古代遺跡にはドラゴンが棲み、洞窟には悪魔が瞑想したり、魔王が酒宴を行っているなど物騒な地帯。また泉の精霊や北部にもいた精霊猫が現れたりと、この地帯には、イベントがもりだくさん。ちなみに、お尋ね者退治は、東・南・北の順に行うとよいだろう。西部にはいないのだ。

「あ!ドラゴン!!」
「おいぼれドラゴンじゃ。ウチの若い者が、どうしてもお嬢ちゃんを嫁に欲しいと言うんでな。」

◀遺跡の門番をしている若者のドラゴンを倒し、グランパァに面会すると色々モノをくれたり、「あっ」と驚くイベントが…。

「悪魔だわ」

▲洞窟にいる悪魔は、あるアイテムを持っていると取引の話を持ちかけてくる。

娘の将来を考えてから Let'sプレイ!!

まず、娘の将来をどのようにしたいかを考えることが大事で、ただ闇雲にプレイしても満足いく結末を迎えるのは難しい。魔法少女に育てるもよし、エッチな娘にするのもＯＫ／　方向性さえキチンと定まっていれば、それほど「あれ？」なエンディングにはならないはずだ。

◀娘が花嫁修業に勤しむのは、家にいてくれて嬉しいが、なんか寂しいよね。こうならないためにも、きちんと計画を立ててからプレイするのがオススメ。

◀やはり最後は、ウエディングドレスを着せてあげたいと思うのが親心。

一芸に秀でた道

何か１つのコトに熱中するのは悪いことじゃないよね。この手の職種に就くためには、同じ事を繰り返しすることが大切になる。

◀城内にいた道化師に関心を持ってしまったのが原因かもしれない。でもこの服装、結構似合っているよね。

▶特定のアルバイトばかりさせているとアルバイター人生になってしまう。

アルバイトあるいは就職

４つある全ての評価が低いことが条件の１つ。まあ言ってしまえば何も取り柄がない状態で最後を迎えることとなってしまうぞ。

父と同じく武芸の道

アルバイトは狩人、習い事は軍学、剣術、格闘術と戦闘技術や戦士評価のパラメータを中心に上げていくと父と同じ戦士系の職業に就きやすくなる。なにぶん男の世界なので体力もないとね。

◀衣装も華やかな騎士は王国きっての強者ぞろいの集団で、辺境警備などを中心に行なっている。つまり屈強な身体が必要なんだ。

▶国王の身辺を警護する近衛隊。しかもその部隊の隊長ともなると、そう簡単にはなれない。王室で働くからにはある程度の上品さがないといけないかもね……。

他人とは違う道

良心的な親のすることではないが、たまには娘の人生を無茶苦茶にしてみるのも一興…？　守護神様に怒られる覚悟でプレイしてみよう。

◀賞金稼ぎ。響きがちょっとイヤな職業。でも、武芸に長けているんだから恥じることはないかもね。

▶１にも２にもトホホな裏の商売。こんな商売を娘に紹介した旅の占い師のおばちゃん／　恨むぞ〜!!

闇の道

「私、こんな商売をしているの」と公言できない闇の職種。やはりこのテの職業は悪いことをすると上がるパラメータが必要。

娘の幸せを願って

女の子にとってブーケは憧れというから悪い気持ちにはならない結婚のエンディング。タイトルからもわかる通り、最終目標はやはり王子様に嫁ぐこと。他の男に嫁ぐなんてタイトルに反する行為だぞ。また、親として１番ガッカリなのが２号さんや愛人かな……。

◀何はなくともお金は持っている富豪様。将来の生活に心配がないのはひじょーにイイと思うぞ。

▶気高く育った娘に目を奪われた伯爵様。普通なら貴族階級に属していないと結婚できないのに、伯爵婦人になるとは。

◀王の寵女。一国の王をして、「他人のものになるのがガマンできない」とまでいわしめた娘の魅力はそうとうなモノ？でも、どうせなら后にしてほしかった……と思う父は欲張りか。

メーカーさんより一言&プレゼントだぁ〜!!

みなさん、こんにちは。マイクロキャビンです。他機種にも移植され人気の高い「プリンセスメーカー２」がついにサターンに登場です／

グラフィックも一段とパワーアップして、他にもいろんなところがパワーアップしているんですよ。

ここで朗報。マイクロキャビンさんから10名様にプリメ2ポスターをプレゼント!!　あて先は右を見てね。

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F　ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン「プリメ2ポスター係」

東方のプレミアムグッズあるよ！

X JAPAN Virtual Shock 001

●セガ●発売中●6,800円●ミュージックエンタテインメント●1人プレイのみ●全年齢推奨

ゲーム＋音楽＋アーティスト……サターンソフトの新たな可能性をキラリと覗かせるニュータイプADVの先陣を切ったのはX JAPAN!

X JAPANファンの皆様 お待たせいたしました

©I² PROJECT co.,ltd.1995
©EXCESS 24 1995 ©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1995

X JAPANをフィーチャーしたミュージックエンタテインメントソフト「X JAPAN Virtual Shock 001」。'94年12月31日のライブ「白い夜」にカメラマンとして潜入し、楽屋めぐり、そして白熱のライブを楽しめてしまうアドベンチャーゲームだ。写真集やビデオと違い、まるでメンバーと同じ空間にいるかのような、まさにヴァーチャルなX体験ができるシロモノだ。今回は東京ドームの舞台裏で迷子になってしまった人のためのチャートをご紹介。

1994 Dec.31「白い夜」

迫力のライブ映像

TOSHIは？ YOSHIKIはどこ？ 一刻も早くX JAPANに会いたいアナタに…

GETTING ITEM

まずは1階を歩き回ってアイテムを探そう。よそに行こうにもパスがないと通してもらえないのだ。

フィルム

望遠レンズ

オールエリアパス

エレベーターでパスを要求された後1階つきあたりのドアの右手へ。

めぐりめぐって

オールエリアパスですか？ 番長方ですね。ハイどうぞ。

TOSHI

プレイヤーはカメラマンとしてバックステージのメンバー撮影を命じられる。が、メンバーを探しに楽屋を訪れても誰にも会えない。まずはTOSHIの行方だが、TOSHIの楽屋を探索してみると1台の電話が。するとベルが鳴って…。

スタンドでTOSHIさん写すカメラマンがまだ来てないんだけど。

エレベーターで4階に上がってスタンドへ。そしてシャッターチャンス到来だ。

直行アクセスのための TIME TABLE

- 撮影に必要なアイテム入手
- オールエリアパス入手
- エレベーターで2階へ
- TOSHIの部屋で電話のメッセージをチェック
- スタンドからTOSHI撮影
- バックステージ入口の黒人スタッフに話しかける
- ミネラルウォーター入手
- HEATHの部屋へ
- リハ中のHEATH撮影
- PATAの衣装係からPATA探しを頼まれる
- ベンチで遊んでる(?)PATAを発見
- PATA撮影

HEATH

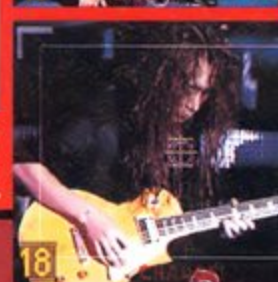
HEATHに会うにはまずバックステージ入口へ。ここで拒否された後に、2階のある場所にある人物が出現する。

ミネラルウォーターを配るお兄さん。HEATHにと頼まれる。

PATA

最初は誰もいなかったPATAの部屋だが、いくつかイベントをクリアすると衣装係のお姉さんが出現する。衣装の打ち合わせをしたくて彼を探しているそうなんだが……。

PATAを探すため、という口実でバックステージに入れてもらおう。どこに行ったかと思えば…。

HIDEに酒を持ってくるよう頼まれる
ケータリングルームで酒入手
HIDEがゴキゲンになったらHIDE撮影
本番開始のアナウンスがあったらプレスルームにて中間報告
YOSHIKIの部屋を覗く
誰もいなかったら部屋に入り、紅いバラを見つめる
YOSHIKI撮影
3階に行く
「RUSTY NAIL」
ライブを覗きに行く
「LONGING」
警備室で腕章入手
バックステージ入口から会場へ
ENDING
STAGE IS OVER……

HIDE

HIDEの部屋も最初はお兄さんに追い払われるが、イベントをクリアしていくと、彼に酒を持ってくるよう頼まれる。彼の好みはファンならカンペキかな?

無事に終わればHIDEの部屋も出入り自由に。

日本酒　ワイン　バーボン

ゴキゲン　やめとく　きました!

酒といっても3種類あるぞ。どれを選ぶか運命のわかれ道……。

EDIT

今度は3階に行ってみよう。ここでは「Rusty Nail」のビデオ編集をすることができる。4つのカメラワークを駆使せよ。

やり方はこの長髪兄ちゃんが教えてくれる。簡単よ。

Rusty Nail

LIVE

1階奥の扉の向こうを左に入ると、今度は金髪のお姉さん出現。今さらだが、序盤でこの通路に入って右を向くと、怖い思いをしてしまうのでご注意を。

ここではしばらくゆっくりとライブの模様を堪能しよう。

あ、ライブ始まった?
じゃ早く行こうよ。大丈夫、大丈夫。

Longing

中間報告

本番開始のアナウンスが流れたら中間報告に行こう。写真審査があるのでたくさん撮っておいたほうがいいぞ。帰りに黒人スタッフに声をかけて、腕章が必要なことを確認しておこう。

あ、ご苦労様。ああ良くこれだけ撮れたね。スゴイな。

腕章なしじゃないし、ダメダメ、中入れないよ。

YOSHIKI

今、ミーティング中なので入れません。

ピアノの上に真紅のバラが…

終盤でようやく入れるのがYOSHIKIの部屋。純白の部屋の中に咲く真紅のバラに吸い込まれるように……。

そしてENDINGへ……

まずは黒人スタッフが提示を要求していた腕章を手に入れよう。誰もいなーい、何もなーい、という状態の時は、つねにスタッフや怪しい場所を再チェックするように。そして扉の向こうでは、感動のエンディングが待っている…⁉

YOU GET!

You Have Edited this Video.

X JAPAN
YOSHIKI
TOSHI
HIDE
PATA
HEATH

X JAPAN Virtual Shock 001

キング・オブ・ボクシング

●ビクターエンタテインメント●発売中●5,800円●SPT●2人対戦プレイ可能

最近、カンガルーの隠しキャラがハヤッているけどその歴史はメガドライブのベア・◯ックルⅢからだと思うのはオレだけか？

すでに発売されオリジナルのボクサーを育てるのに夢中になっている読者も多いと思うが、その「キング・オブ・ボクシング」に驚愕の事実が発覚した！ その事実とは、まずゲーム中のメインイベントを進めていくと最後にザ・チャンプが現れるので、コイツを倒してしまう。で、エンディングの後再びゲームを始めてV・Sモードを選んでみると…なんと、ボクサー選択時にキキ・ザ・カンガルーというキャラクターが含まれているのだ。なぜカンガルーなのか、詳しいことはわからないが、このカンガルーくん、ちゃんとお腹に子供も入っていてメチャカワイイのでぜひ、友達とカンガルー対決などをやってほしい！

メインイベント最強の戦士、ザ・チャンプはかなり強いが、コイツを倒さないとカンガルー様の姿は拝めないぞ！

エンディングを見たら迷わずこのV・Sモードを選ぼう。そこでキミを待っているのは……。

VSを選ぶと

アイアム キキ・ザ・カンガルー

VSモードでカンガルーが参戦表明！

しかも子供つき

これがキキ・ザ・カンガルーの勇姿だ。パンチもジャブなどの出が早いので、一見使えそうだがやはりバカバカしさは隠せない。お遊び程度で使ってね。

カンガルーくん、勝利の図。対戦で負けるとこのマヌケな勝利画面を見せられることになってしまう。クヤシイ！

まだまだ、いるぞ！クセものぞろいの隠れキャラ達

V・Sモードで使えるキャラクターはカンガルーだけじゃない！ 全身が銀色で包まれているヤツ（しかも男と女の2バージョン）や、トレーナーのスネーク、某マンガの主人公と思われるヤマト・ムツといった様々なキャラクターが使用可能になっているぞ。モチロン、これらのキャラクターどうしの対戦も可能になっているので白熱のバトルが楽しめるのだ。

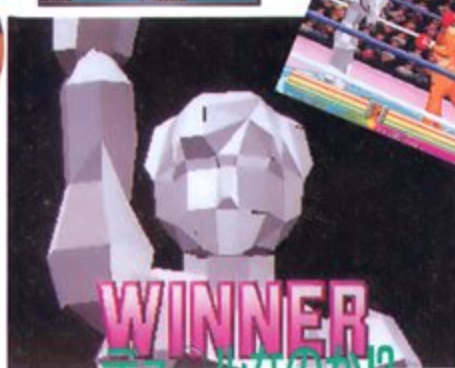
同キャラ対戦でオススメはムツ対ムツ戦。もはやボクシングの域を超えているのだ。

同キャラ対戦もOK！

このキャラを見た瞬間、頭の中で想像することはみんな同じだと思うのだが……。

酒も！

メインイベントでプレイヤーを助けてくれるスネークもこのとおり。パンチが異常に早いので対戦では驚異の存在になるだろう。強さの秘密はやはり手に持っている酒か!?

デュ◯ルなのか!?

コイツはもしや修◯の門！

必殺コンボはトレーナーに教えてもらえ！

このゲームのボクサーはいろんなコンビネーション技が使えるのを知っていたかな？　これらの必殺コンボ技はスネークというトレーナーが教えてくれるのだ。このスネークは、メインイベントを進めていけばいきなり現れ、コンボ技のコマンドなどを教えてくれるぞ。教えてくれる技は自分のキャラスタイルによって異なるので、いろんなスタイルで何回かチャレンジしてみよう。ちなみに下の表の中のSはストレート、Hはフック、Uはアッパーを表している。５つずつある技のうち、３つはここで教えてあげるので、残りの２つは自力で見つけてくれい！

メインイベントを進めると

まずは順々にプレイヤーのランクを上げていく。さすればおのずと道は開けるハズだ。

トレーナーが

ジャ〜ン！　スネークの登場だ。コイツに技を教えてもらわないと、この先の展開は苦しい。

コンボ技を伝授

このように優しく（？）コマンドを伝授してくれる。ヤッタネ！

オープン

スピードとパワーのバランスを平均値にするとこのスタイルになる。身長と体重もバランスがとれているので、最初に設定した時はこのスタイルになるだろう。

8コンボだ！

コンボ1	左S右S	B、右+B
コンボ2	左S右S左H	B、C
コンボ8	左S右S左S右U	左、右、B
スマッシュ	斜めからの左U	？
コークスクリュー	手首ひねりパンチ	？

デトロイト

スピード値が高く、身長も高いのがこのスタイルの特徴だ。ただ、体重とパワーがかなり低いので慎重に戦わないと、すぐノックアウト負けしてしまう。

2コンボヒット

コンボ1	左S右S	B、右+B
コンボ2	左S右S左H	B、C
コンボ3	左S右S左H右S	左、右、B
タイガースウィング	ボディーへの左H	？
スラッシュアックス	打ち下ろし型右S	？

オスカー

ちょうどオープンとデトロイトの中間に位置するスタイル。どちらかというと体重がやや軽めに設定されているので、素早い戦いをすることが可能だ。

これがジョルトフック

コンボ1	左S右S	B、右+B
コンボ2	左S右S左H	B、C
コンボ7	左U右H	左、右、B
ジョルトフック	体重をかけた右H	？
グラインドバースト	回り込んで左H	？

フィラデルフィア

こちらはオープンとピーカブーの中間スタイル。初期パラメータはパワー値がやや高く設定されているので、力強い戦いをする人はこのスタイルになるハズ。

コンボ5！

コンボ1	左S右S	B、右+B
コンボ2	左S右S左H	B、C
コンボ4	左S右S左U右S	左、右、B
コンボ5	左S右S左H右H	？
ボロパンチ	モーションの大きいU	？

ピーカブー

体重がメッチャ重く、動きがニブイのが特徴のスタイル。ただひたすらにパワー重視のため、力押しでいきたいという人以外にはあまりおすすめできない。

6コンボで相手をダウン

コンボ1	左S右S	B、右+B
コンボ2	左S右S左H	B、C
コンボ6	左S左H左H	左、右、B
セロウアッパー	ダイナマイトなU	？
デンプシーロール	体を左右に振って連打	？

サンダーストーム&ロードブラスター

●エグゼコ●発売中●6,800円(2枚組)●アクション●1人プレイのみ●全年齢推奨

今回は2作品の貴重な設定資料をドーンと掲載！ ちなみに、この資料はソフトを買うと抽選で貰える特製メモリアルブックに入っているぞ。

目指せ！ノーミスクリア企画

ロードブラスターを解剖!!

このゲームは、アニメを見ているとハンドル操作の指示が急に思わぬ方向に出るのでクラッシュしやすく、クリアするのは結構シビアなのだ。そこで今回は、難しいと言われる3つの面のクリアに役立つキー操作入力表を掲載したので参考にしてほしい。表の略称は、Tがチャージ、Bがブレーキ、Kがクラッシュ攻撃となっている。

あとこれはハンドルコントローラーに対応しているのでぜひ使用してほしい。感情移入しやすくなり、熱中度が2割アップ！

REVENGE4

スタート ▶			→	←	→	←+B	→
←	→	←	→	T	→	→	K
K	B+→	←	→	T	←	→	←
→	←	K	→	←	T	B	←
→	T	B+→					

REVENGE6

スタート ▶			←	←	→	K	→
←	→	→	T	→	←	K	T+→
←	→	←	T	←	→	B	T
←	→	←	←	T	→	→	←
→	←	←	→	K	K	K	T

REVENGE8

スタート ▶			←	→	→	←	T
←	→	←	←	→	B	K	←
→	K	B+→	←	→	T	→	←
→	→	B	T+←	→	←	→	→
T	B	T	B	→	←	T	

原画と見比べる

迫力あるアニメは、右のレイアウト画面を元に完成したのだ。

ボンネットに飛び出たスーパーチャージャーのエンジンがイカス!! 車高は結構低いようだ。

五感を使え！ サンダーストーム

移動のときは矢印だけではなく音声でも指示が出るので聴覚の神経も使おう。

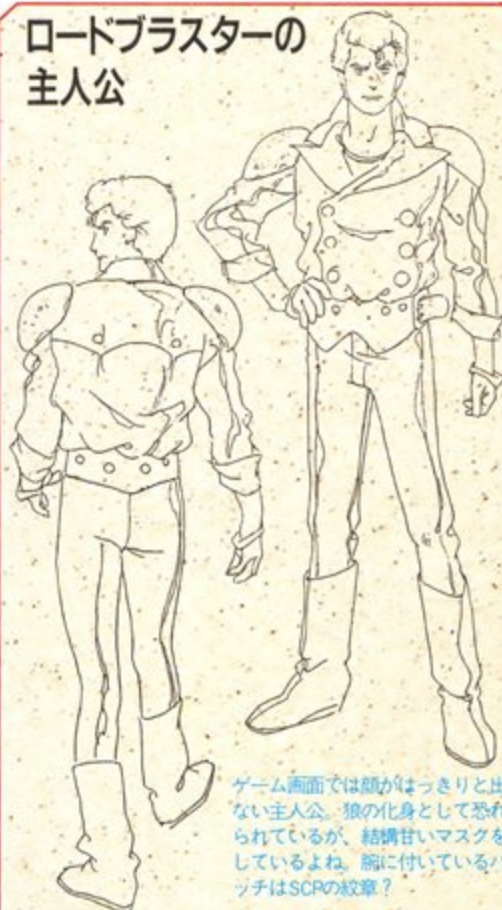
頭もつかえ！

画面端から多数の敵が登場するときがある。どれが最初にロックされるか覚えよう。

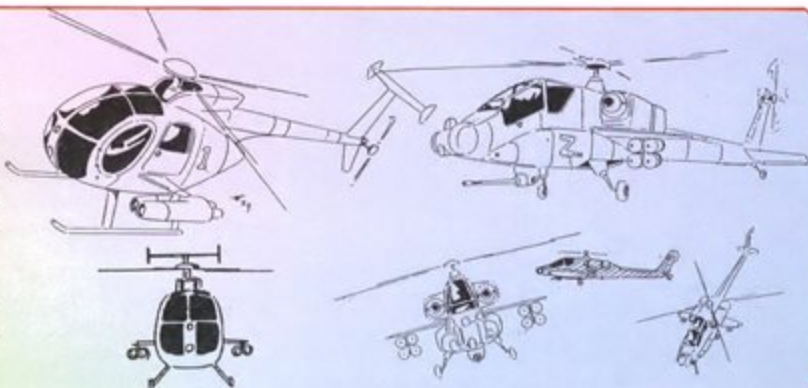
おまけ

サンダーストームに登場するテロリストの兵器類は実在するものが多い。設定資料にもあるが、攻撃ヘリはOH-6Jと、AH-64が主流に出てくるし、戦闘機もよく見なれたものが登場。兵器マニアの方にもオススメだ。

マニア必見！2大ゲームの設定資料を入手!!

ロードブラスターの主人公

ゲーム画面では顔がはっきりと出ない主人公。狼の化身として恐れられているが、結構甘いマスクをしているよね。腕に付いているバッチはSCPの紋章？

LX-3の全体図

最新鋭攻撃ヘリのLX-3。細部も格好よく描き込まれている。性能のほうはアニメを見てもらえればわかるはず。

ぷよぷよ通

●コンパイル●発売中●4,800円●PUZ●2人対戦プレイあり

子供とやっても勝てない年輩の方々のために、基本講座なんぞをやってみました。そんなの知ってるよって人もおさらいのつもりで見てね。

全種類見たかな? ぷよCM

サターン版ぷよ通発売にあたって、テレビCMが放映されていたのはご存じだったろうか？　いろいろな時間帯に流れていたから知ってる人も多いよね。「サターン版なのか……？」と結構笑える実写のCM。今回はその撮影現場の写真を入手したので、紹介しよう。

シェゾ編

シェゾ役の仲田健一さんは182cmの長身。CMではホストをしているが、実はスポーツ青年。

すけとうだら編

すけとうだらの中にはちゃんと人が入っている（そりゃそうだ）。一緒に出ている女子高生はTVや他のCMでも有名な女の子なのだ。

のほほ編

かえるのくせして、なぜ屋台で酒を飲んで、おでん食ってるのかと思うでしょうが……。サラリーマンのおじさんも、お約束のように いい味出してるよね。

ウィッチ編

掃除のおばさんを演じるかわいいウィッチ役は、TV番組でレギュラーを持つ高山理衣ちゃん。

ぷよサターンプレゼント

ぷよに輪っかが付いたその名もぷよサターン（非売品ですがな！）。これを10名の読者にプレゼントするぞ。応募は欄外の宛先まで。

天井からぶら下げてもよし、壁に付けてもよし……!?

これから始めようって人のためのぷよの基本

基本その1　積む

「積む」。これが基本中の基本。同色のぷよが4つくっつけば消えるのだから、なるべく同じ色を集めて積もう。回転させて引っかけて、とにかく4つくっつけるべし。

これができない人ってまずいないよね!?　でもここだけでは相手に勝つことは難しいぞ。

基本その2　連鎖

●なだれ型連鎖
　同色の山を作ってとなりの色のぷよを乗せておく。1つ山を消せば雪崩のごとく消せる仕組み。

これが最も簡単に連鎖を作る方法。これは絶対に覚えておこう。

●引き抜き型連鎖
　同数の山を作ったら、違う色のぷよを乗せる。その上にまた下と同じ色を乗せて、間の色を消す。

連鎖数は少ないが、消した数でおじゃまぷよを大量に送れる。

●だるま落とし型連鎖
　いくつか平らに並べたら、その色と同じ色のぷよを乗せておき、途中を消す。これで連鎖開始だ。

攻められて、残りの空間が少ないときに有利な連鎖方法だ。

基本その3　攻め守り

●攻め
　連鎖が組めるようになったら、相手よりも早くぷよを下に落下させる練習をしよう。NEXTの窓を見て、次のぷよを落とす場所を考える。攻撃は最大の防御なのだ。

相手より先に次の手を打ち、相手の攻撃を潰すのも大事だ。

●守り
　ぷよ通には相殺システムがある。相手と同時にぷよを消せれば降ってくるぷよの数を減らすことができる。相手の様子を見れるぐらいの余裕を持って挑むべし。

耐えていれば、勝手に自滅してくれることもある。

基本その4　ハンデキャップ

恥じることはない。経験者はそれこそ一度は夢の中でまでやったことのある人間だ。ランクだけでなくオプションを使って、ありとあらゆるハンデを付けてやろう。

せっかく対戦しても30秒じゃつまんないよね。悔しかったら基本を押さえて早く強くなろう。

【ぷよサターン応募先】官製ハガキに郵便番号、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記の上、〒103-91　東京日本橋郵便局私書箱292号（SW）「ぷよサターン」プレゼント　セガサターンマガジン係まで送ってね。締め切りは11月30日の消印有効。なお、発送をもって発表にかえさせていただきます。

SEGA

話題沸騰の超新作ロボット格闘を大解剖!!

セガAM3研Rush!!

ロボットから体感バイク、はてはお笑いまで（?）多彩な作品を今月以降リリースするセガAM3研。その中でも最も注目の「電脳戦機バーチャロン」を大特集！ 気になるサターン移植の可能性は？

電脳戦機バーチャロン 登場!!

●セガ
●12月上旬登場予定
●MODEL2基板

この冬、格闘ゲームとはまた違った熱いバトル展開が予想される、ニュー対戦アクションが登場だ。

まったく新しいロボット対戦アクション

ニュータイプの対戦アクションとして秋のJAMMAショーの話題を独占した「電脳戦機バーチャロン」。従来の格闘ゲームにない新ジャンルを開拓した新作ということで、サターン移植の期待度も大きい超新作がいよいよ登場する。今回は12月上旬のデビューを前に、その魅力に迫るぞ！

1対1のスーパーバトル！

レバー2本で機体を操作し、2つのトリガーで装備を使い分ける。ダッシュ移動はターボボタンを押すだけ。敵バーチャロイドと1対1の戦いは、どちらかのHPがゼロになるまで戦え！

息詰まる攻防が熱い！

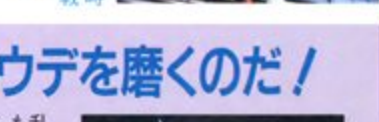
バーチャロイドは複数の武器を装備し、相手との距離によってそれを使い分ける。機体に合わせた戦法が必要とされるのだ。

銃撃戦
相手と離れている時は飛び道具で。基本バトルはこのスタイルになる。

白兵戦
相手に近づいた時は自動的に白兵戦用の武器を使う。間合いの勝負だ。

8体のバーチャロイドが出撃！

3Dモデリングされた個性あふれる機体が8体登場！ それぞれの特徴を把握して、自分の好みに合った機体を選ぼう。

バーチャロイド達は格納庫に収納されている。2P側は、1P側と機体色が違うぞ。

乱入対戦でウデを磨くのだ！

当然ながらこのゲームも乱入対戦プレイがOKだ。ドンドン乱入して腕を磨こう。JAMMAショーで好評だった観戦用ライブモニターの導入の話もあがっているので、対戦熱はさらに盛り上がりそうだ。今から腕が鳴るぞ。

一応対COM戦もOKだが、それは相手を負かしてからだ！

MBV-04-G V.R.TEMJIN

すべての戦闘力が平均して高い値を持つ、汎用バーチャロイド。高い機動力を生かしての白兵戦、高性能の武器での銃撃戦どちらもこなす。

初心者でも扱いやすい機体だが、突出した特徴があまりないという声も？

HBV-10-B V.R.DORKAS

厚い装甲を持つ小型バーチャロイド。左手に装備されたハンマーは白兵戦では圧倒的な強さを持つ。優秀な機体だが、動きが一本調子なのが難か。

火力も低くない。また、小さな体は敵の攻撃を回避するのに有利だ。

SRV-14-A V.R.FEI-YEN

機動性に富む女性型バーチャロイド。HPが半分以下になると特殊武器の性能が飛躍的に上がる特殊能力を持つ。この姿はシュミの世界!?

必殺技は胸から発射されるハート型のラブビーム。強い相手におしおきだ!?

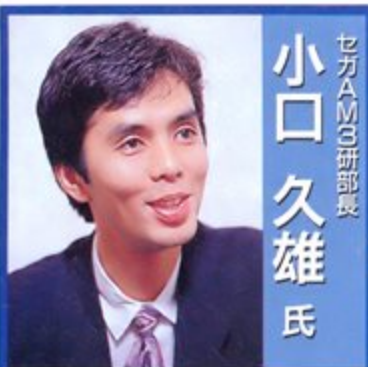
SAV-07-D V.R.BELGDOR

後方支援型の遠距離攻撃用バーチャロイド。その性能から、相手との距離をおいての火器攻撃を得意とする。だが、近距離での白兵戦は苦手だ。

相手の射程範囲の外から攻撃するというヒット&アウェイ戦法で攻めろ！

AM3研 特別インタビュー

「バーチャロン2」、そしてサターン版も決定!?

開発1年半、試行錯誤の末のAMショー人気1位! 早くも続編とサターン移植の可能性も……!?

セガAM3研部長
小口 久雄 氏

「バーチャロン」に関しては部長自身がプロデューサーでもある。苦労の過程と今後の展開を熱弁してくれたぞ。

本誌■まずはJAMMAショーの感触からお伺いしたいのですが。

小口■本当に良かったですね。特にうれしかったのが、このゲームがユーザーアンケートの1位をとったんです。じつをいうと、この作品は、開発起ち上げの初期から社内的にずっとOKが出なかったんですよ。そういう意味で、今は非常に手応えを実感していますね。

本誌■企画の最初の頃から比べると、だいぶゲームの形も変わっていったそうですが?

亙■企画にかかったのは昨年の春頃なんですが、あの頃はまだMODEL2が出始めの頃で、「バーチャファイター2」も大好評だったんです。で、ロボットで格闘をという企画が出た時点で、あれとは違ったスタイルを求めようと思いまして、試行錯誤の中スタートしたのが、この作品なんです。操作系1つとっても、最初は3ボタンとスティックの操作だったんですが、結局は2本のスティックの操作と、2ボタンの組み合わせで、今までにない新しいものができたと思います。

亙■「バーチャロン」はロボットのモーションが全部手作りなのも特徴なんです。同じ人型でも、ロボットらしいモーションというのは、人の動きとは根本的に異なりますので、「バーチャファイター」のように、モーションキャプチャーで動きを取り込むことはできないんですよね。実際、こういうCGキャラのモーション作り自体、AM3研では初めてだったんですが、本当にその1つ1つがデザイナーの苦労によるものになっています。スタッフも全員、非常にいい意味で口うるさくて、女性ロボットの走り方1つ取っても、「そうじゃなくて、横にこう手を振るんだー」って感じで(笑)。

本誌■メカデザインをカトキハジメさんに依頼された経緯というのは?

尾崎■ロボットのデザインを外部のプロの方に頼もうという話は、最初の頃から出ていたんですよ。あわよくば、キャラクタービジネス的な展開までいければという野望込みで(笑)で、「こういう企画があるんですが……」という話をカトキさんにしたところ、彼自身もこういう3DグラフィックのCG表現に興味を持っていまして、すぐに話がまとまりまったんです。その後のお互いの打ち合わせも非常に綿密に進みましたね。ただ、ロボットのデザイン面では、フェイーイェンのようにデザインが1発で決まったのもありますし、6～8回もリテイクがかかったキャラもいます。コードナンバーの末尾のAとかDとかのサブコードに、そのあたりが反映されていますね(笑)。

本誌■早くも続編、という可能性はあるのでしょうか?

小口■時期はまだ未定ですが、僕個人「やりたい」という気持ちはありますね。

本誌■サターンへの移植という話も、ありそうな雰囲気ですが?

小口■きましたね(笑)。「バーチャロン」は、当然サターンにほしいタイトルだと思うし、スタッフ全員、みなさんにやってもらいたいと思っていますから、その可能性は非常に高いでしょう。今回はサターンの「セガラリー」がCS(※家庭用)チームとの共同でうまくいってますので、やるとしたら、またCSの優秀なスタッフとやりたいと思いますね。

本誌■最後にひとことを。

亙■じつはアーケード版にはマル秘で隠し技とかもあります。それを知ってると大幅にゲーム性が変わるような……。単に撃ち合うだけじゃなく、奥の深いゲームですので、ぜひみなさんやってください。

(10月12日、セガ本社にて収録)

電脳戦機 VIRTUAL ON CYBER TROOPERS バーチャロン

AM3研・企画
亙 重郎 氏

企画の立ち上げ時から本作の総ディレクター的立場で参加。

AM3研・デザイン
尾崎 弘一 氏

この企画のために3研に参加。今作のデザインワーク全般を担当。

完成まで本当に苦労があった「バーチャロン」。今後の展開に、早くも夢は広がる。期待大だ。

TRV-06K-H V.R.VIPER II

機動性に重点を置いた軽量バーチャロイド。移動スピード、ジャンプ力に関してはどのVRにも勝っている。そのぶん装甲は薄く、耐久力は低い。

機動力で相手を翻弄し、ジャンプ力を生かした3次元戦闘に持ち込もう。

XBV-13-t6 V.R.BAL-BAS-BOW

そのスタイル同様に戦略も異質のバーチャロイド。相手の攻撃を相殺するレーザーや遠隔操作可能の腕を利用し、ジワジワと相手を追いつめる。

動きは遅いが、面白い機体。さながらモビルアーマーといった感じだ。

MBV-09-C V.R.APHARMD

白兵戦用バーチャロイド。両手に装備されたビームトンファーを用いた格闘戦を得意とする。機動力を生かして相手を追撃し、破壊する。

テムジンの白兵戦用タイプという感じの機体。装備武器も似ている。

HBV-05-E V.R.RAIDEN

装甲と火力を主体に開発された重バーチャロイド。両肩に装備されたレーザーは現用機体の中で最強の威力を誇る。装甲は厚いが機動力は低め。

まともに当たれば相手のHPを大幅に削れる。当てるのは少々難しいが…。

PRESENTED by SEGA AM2 AM R&D DEPT. #2

セガAM2研 Express Neo Vol.11

SEGA SATURN MAGAZINE OFFICIAL CORNER

おかげさまでそろそろこのコーナーも「ネオ」になって1周年。今後もオフィシャルコーナーとして、AM2研の最新情報の提供に努力していくぞ。近日中には最新の超隠し玉も発表!? 期待せよ?

いよいよ11月稼働開始「ファイティングバイパーズ」!

新たな闘い方を極めろ!!

先月号で大々的にデビューしたAM２研のアーケード超新作「ファイティングバイパーズ」が、今月上旬頃から、アーケードに登場するぞ。誌面でしか見れなかったハニーやトキオ達にもうすぐみんなも会えるのだ。まずは、「VF」とひと味違う基本戦法を頭に入れてアーケードに行こう!

K+GKK

初登場の主人公トキオ。回し蹴りからの連続キックを覚えよう。

⇨PPP

こちらも初公開のハニー。キーを入れつつパンチ3連発で押せ。

これが基本戦法だ!!

「ファイティングバイパーズ」は、「VF」同様３ボタン制ながら、細かい部分で「VF」と違った新たな戦法が導入されている。ここではその基本を紹介しよう。

「VF」同様ダウン攻撃も。⇧Pか、⇩Kで追い打ち!

ガードアタック

⇦P or ⇦K

金網戦の攻防が重要なこのゲーム。追い詰められたらガード攻撃で反撃だ。一瞬防御した後に強烈な打撃が!

もちろん、追い詰められる前に出しても強力だぞ。

投げ技・壁技

(敵の近くで)P+G

「VF」同様このゲームにも投げ技はあるが、「バイパーズ」では壁を利用した多彩な技もある。スキを見て仕掛けろ。

壁際での投げ技は、壁の反動を生かしたものに。

受け身

(空中で)P+K+G

「VF」にも投げ抜けはあるが、「バイパーズ」では、少々違った「受け身」がある。飛ばされたら３ボタン同時押しだ。

飛ばされて床や壁にヒットするダメージの回避に。

「ファイティングバイパーズ」登場直前インタビュー

各ステージに隠された演出も見てほしい

「ファイティングバイパーズ」チーフ 片岡 洋氏

開発もほぼ終えた「ファイティングバイパーズ」の現状は？ 遊び方の基本や気になる部分を聞いたぞ。

本誌■JAMMAショーの後に、最近ロケテストもされたそうですが？

片岡■この間の最後のロケテストでは、非常にいい結果が出ましたね。使用キャラも、場所によってハニーの人気が高かったり、ラクセルの人気が高かったりと、まちまちでしたが、ゲームのほうはショーの頃とまったく別のゲームと言えるほど完成度が上がりましたから、かなり手応えは感じています。

本誌■技の感じやコマンドの感覚は「VF」とはまた違った感じに？

片岡■ショーの頃はまだ基本技しか入っていなかったんですが、今は連続技のフィニッシュですとか、投げ技ですとか充実してきてますね。操作に関しては、「VF」と概念的には一緒なんですが、だいぶ感覚的に出やすい感じにしてあります。

本誌■ボスとかは出てくるんですか？

片岡■「VF」のデュラルに相当するキャラはいますよ。かなり体格が大きくて、アーマーが行き着くところまでいった感じのキャラですね。ただし、プレイヤーは使えません。他には、ステージの演出もだいぶ凝っているので、こちらもよく見てほしいですね。ぜひみなさんで、楽しんでください(笑)。

初心者でも使いやすいのはピッキーとグレースだとか。押しまくればなんとかなる？

急速に進化する「VF」キャラの行方は？

10月13日に発売されたジャッキーとサラ編が売り切れ店も出るほど好調なセールスを記録。続いて発売される「アキラ編」「パイ編」で見れるさらに進化したCGとは？　その魅力を先行チェック！

続々と高いクオリティで上がってくる新作CG達。現在制作中の「VF3」の雰囲気も多分に見せているというCGの数々はどれも一見の価値ありだぞ。おなじみの2人に気になる最新情報を直撃！

DIRECTION
AM2研サウンド課の中村隆之氏は「CGポートレートシリーズ」全作のディレクターも担当。

CG DESIGN
現在は「VF3」のデザインも担当している伊崎和宏氏。よりレベルの上がってきたCGに注目だ。

バーチャファイター CGポートレートシリーズ

Akira Yuki

今回は、サラ編、ジャッキー編に比べて、最初から「流れ」を意識して作ったというアキラとパイ編。アキラ編のほうは、眼光鋭いアップのシーンも多用され、自由な旅をするアキラの姿が描かれる。ゲームの設定からは、やや過去のものということだが、中国少林寺や、八極拳の里・滄州など、実際に鈴木裕氏が訪ねた地もタブって登場するぞ。「3」のアキラを予感させるCGに注目だ。

アキラ編・パイ編
11/17 ON SALE

香港の自宅に久しぶりに帰ってきたという現在進行形の設定で描かれるパイ編。CGのレベルも一気に飛躍しており、中でもソフトクリームを食べているパイのCGは急きょカレンダーに収録されたほど素晴らしい逸品に仕上がっている（ちなみに下のCGで現在クリスマスカードを作成中とのこと）。買い物シーンからシャワーシーン（！）に至るまでパイの私生活が満載の1本だ。

本誌■今回の「アキラ編」「パイ編」の見どころは？
中村■サラとジャッキーに比べて、今回は“流れ”を意識していた作りになっていますね。
伊崎■リラックスしてくつろいでいるアキラやパイの姿っていうのは、なかなかゲームからは想像しにくいんですが、そういうシーンがたくさん入っています。猫とか、馬とかニワトリとかもいい味ありますよ(笑)。
本誌■CGのモデリングは、アキラとパイ以降、「VF3」の雰囲気がプンプン出てくるという話でしたが？
伊崎■中に収録されているCGに、パイがソフトクリームを食べているものがあって、鈴木裕部長がすごくお気に入りなんですが、そのCGのモデリングを作ったデザイナーは、「VF3」のキャラのモデリングもやっているんですよ。そういう意味では、キャラのイメージ作りでだいぶ参考になるものになっていますね。
中村■アキラもパイも、今までなかったような、いろんなシチュエーションのものが出てきますよ。ハチマキを取ったアキラや、自転車に乗ったパイに映画の撮影所のパイとかね。中にはちょっとお色気のあるシーンもあってドッキリするかもしれませんね(笑)。
本誌■プレゼント用非売品のデュラル編は？
中村■絵の内容に一番悩みそうですね。火の中、海の中、氷の中とか(笑)。ただ、断片的にでも「VF3」のヒントになるイメージが作れるといいですね。

Pai Chan

DURAL is…… *Special presents only*

大好評の「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」は、5キャラ分を購入すれば、非売品のデュラル編がもらえるプレゼントも用意されている（限定5万名）。CGの制作はまだこれからということだが、「3」の姿も含め、プレミアムがつくのは必至。今から要注目だ！

AM2 AM R&D DEPT. #2

AM2研協力短期集中連載！ **第3回**

バーチャファイター3への道

人間をリアルタイムポリゴンで動かすというCG技術の壁をクリアし、試行錯誤の末、現在のキャラ設定を確立した「バーチャファイター」。この中で完成していった〝チョイ入れ〟〝グイ入れ〟の独特なコマンド体系と、幻のバーコードバトルの誕生秘話とは……？　第3回「はじまり」編だ。

今回はすべての「VF」シリーズの設定を担当する新四天王アキラこと塚本学氏が当時の裏話を振り返る。後半では「VF3」の新キャラ、技、演出などに関するコメントが！

1993年6月バージョン

1993年8月のJAMMAショーの時には、アキラ以外のキャラの形はほぼ確定してきていたが、この頃はまだまだ初期のモデリングだった。この後、急ピッチでキャラは確立していく。

よく見ると、この頃の背景はすべてポリゴンで描写されていたのがわかる。中には河から魚が飛び出る演出もあったそうだが、視覚的効果がもう一歩だったため、BGに変更される。

左は当時のタイトル画面（「バーチャファイターズ」になっている）。キャラも研究段階の試作品が多い。

AMショー出展2カ月前とコマンド体系の確立

――1993年８月のJAMMAショーで一般公開された世界初の３次元格闘ゲーム「バーチャファイター」。ショー会場に出展されたバージョンは、まだパンチとキックの連係技が入った程度のものであり、ダウン攻撃も、主人公のアキラも入ってはいなかった。だが、その代わりに現在の仕様には入っていない〝バーコードバトル〟や〝トーナメントモード〟などが入れられており、今と違った異彩を放っていた。今となってはボツとなったそれらの要素は、はたしてどのように生まれ、そして消えていったのか…？　また、この頃にはすでに確立されていたパンチ、キック、ガードの３ボタン操作と〝チョイ入れ〟〝グイ入れ〟のコマンド体系はどのように作られていったのだろうか？

今回は、それらのすべてのルーツとも言える、JAMMAショー２カ月前の1993年６月頃のプロトタイプ版「バーチャファイターズ」の映像を交え、すべての〝はじまり〟の姿に迫ろう。そして、そこから〝はじまった〟「バーチャファイター」というゲームのシステムは、最新作「３」になって、どのように進化（変貌？）を遂げようとしているのか…？　「バーチャファイター」シリーズの設定すべてに深く関わっているAM２研新四天王アキラこと塚本学氏に、現在語れるすべてを聞いてみた。

塚本■ここでお見せしているのは、ショー出展の２カ月ほど前のバージョンですね。キャラクターは、一応８人いますが、どれもまだキャラのポリゴンを調整しつつ、研究していた段階で、有名な（？）〝アネゴ〟とか〝ブルーファイター〟〝レッドファイター〟なとがいる初期の状態です。ラウだけは、もうこの時点でかなりの形にまでできてきていますが、おさげなどはまだピンッと反り固まってて笑えますね。

この頃はまだ技が少なくて、ダウン攻撃も入ってなかったんですが、ショーの後になって、相手がダウンしたら何もできないのは変だからということで、試しにラウの〝踏みつけ〟を入れたんです。そうしたら、あまりに凶悪なんで（笑）、「これはいい」って鈴木部長も気に入って、全キャラにそういう攻撃が用意されていったんです。ちなみに、30秒勝負というのも、もうすでにこの６月の頃には決まっていて、リサーチをかけていたところですね。

ショーの時に用意された「バーコードバトル」のアイデア（※バーコードリーダーに持参したバーコードを読み込ませると、選択したキャラクターのパラメーターが算出され、独自のキャラで対戦が楽しめるというものだった）は、当時流行っていたそういう玩具からのアイデアだったんですが、当時は普通の１Pプレイのゲームモードと共存させる形を考えてまして、選択画面もちょっと込み入った感じになっていました。この６月のプロトタイプの頃は開発チーム全員で近くのコンビニからいろいろお菓子を買ってきて、対戦を楽しんでいましたね。当時は、一時期スーファミのソフトについてるバーコードが最強だったことがあったんですが、どのメガドラソフトもそれに勝てなくて、結局メガドラの６ボタンパッドのバーコードが勝ったというエピソードもあります（笑）。

一方、ショーバージョンのウリの１つだった「トーナメントモード」ですが、これは運悪く同じショーで

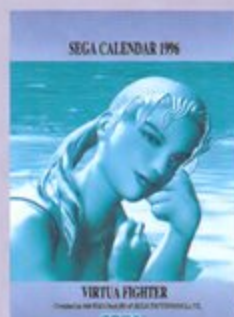
当初開発が進められていた「トーナメントモード」の原型。結局採用はされなかった。

広がる「VF」ワールド① なんとウインドウズ版「VFリミックス」完成！

もうすでに報道されているけど、パソコンのウインドウズ'95対応で、あの「バーチャファイターリミックス」が発売されるのだ。操作感覚はまったく遜色はなく、見た目はややサターン版よりもポリゴンの角が目立つ感じのグラフィックだから、「１」が特に好きだった人にはオススメだぞ。ちなみに、セガからのウインドウズ版への移植は、この「リミックス」以外に「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」や「パンツァードラグーン」などが予定されているそうだ。ウインドウズ95ソフトも今後はあなどれないぞ？

【基本スペック】640×400（解像度）、32,768色（発色数）、30フレーム／秒（描画速度）。サターンパッド対応。【動作環境】CPU：Pentium75Mhz以上（必須）／90Mhz（推奨）、メモリ：8MB（必須）／16MB以上（推奨）。OS：Windows'95、CD-ROM：２倍速以上（必須）。HDD：14MB（必須）／20MB（推奨）。

広がる「VF」ワールド② AM2研オフィシャル「VF」カレンダー発売中！

先月号の速報で紹介した「VF」キャラのカレンダーが、この12月１日から発売される。最後の12月分のCGの中に、「VF３」の新キャラ（日本人女性）の目元が公開されていることで話題を呼んでいるが、鈴木裕部長の監修が入っているだけに、1つのカレンダーとしての完成度も高いのが特徴だ。季節にマッチした姿を見せてくれる11人の「VF」キャラ達は、十分１年間を楽しませてくれるだけのものがあるぞ。ちなみに、公開が近づいていると噂される「VF」新キャラの姿は、12月26日開催のポリゴンジャンキー３で一部見れるかも……？　こちらも要注目だ！

構成は表紙を含めた全13枚綴り。サターンソフトの販売店などで12月1日から発売。買い逃すな。

「VF3」の新キャラとコマンド体系はどうなる?

出展された「スーパーストII」でも同じようなモードが大々的に実演されてて、「このトーナメントモードは現在特許申請中です」とかって出てたんですよ(笑)。演出もあちらのほうが派手だったんで、結局このモードはこれで断ち消えになった感じがしますね。

ところで、「ストII」全盛期だった当時、なぜ3ボタンのシンプルな操作システムができてきたかについてですが、当時の立ち上げ時のメンバーがほとんど「ストII」系統の格闘をやってなかったことと、感覚的なシンクロ感が、それらの操作に感じられなかったということが第一にあります。「バーチャファイター」の"チョイ入れ""グイ入れ"の操作は、そんなプレイヤーの操作との一体感から生まれてきたものなんです。

コマンドの入力は、「1」から「2」になって、対戦の駆け引きを出すために、"ディレイ"とかが入って、より入力のタイミングに幅が出ましたが、「3」では現在差が広がりすぎている上級者と初心者のハンデを補助するようなものになると思います。これは、初心者が操作ミスによって一気に不利な状況に追い込まれているようなことが多い対戦状況をもっとコンピュータに判断させて、コマンド入力による腕の差をある程度補正するものに、コマンド体系自体が"進化する"と思ってください。「3」の技も、じつは「2」の時にモーションキャプチャーで撮ったボツ技が、かなりたくさんあるので、それらの一部が復活する可能性は大いにあります。また「2」で実用性が薄かった技や、モーションがカッコ悪かったり、実際のものと違う技はボツになる可能性は大きいです。中には技の機能とか性能が変わったり、単なる投げ技が違う技に進化するようなものもありますね。とりあえず、"待ち"に行くプレイヤーが出ている一部の対戦を改善するようなものになると思っていいでしょう。

現在「VF3」は、新キャラクターもほぼ確定し、技もバリバリ入ってきているところです。先月号で鈴木部長が「アブドーラ・ザ・ブッチャー」のようだと言っていた新キャラも腹のたっぷり具合がすごくいいです(笑)。ちなみにキャラのコスチュームは、各キャラの性格や生活感をより感じさせるようなものにしたいと思っています。また、背景などの演出もすごくパワーアップしていますので、そちらも期待してください。

(10月12日、AM2研にて収録)

AM R&D DEPT.#2

一応、このショー前バージョンには投げ技程度は入っていた。ただし、操作系は現在のパンチとガードの同時押しではなく、ボタン1つで簡単に投げられるようになっていた。

見た目にも強烈なインパクトのあるラウの踏みつけ"ダウン攻撃"。ショーの後に入れられたこの要素が「VF」の基本技にまで昇格することになる。「3」ではどう進化するのか?

新たな筐体の設計

今でこそ当然になりつつある対戦台だが、「VF1」以前のこの当時は、シティ筐体も改良の余地があった。「VF」と同時期に開発された"アストロシティ筐体"は、スピーカーがサーボスピーカーに変更され、上部にインストラクションの代わりにPOPがつけられるように改良された。

コマンド操作系の変遷

下は「VF」50%版とJAMMAショー版の各操作説明書。操作系の違いがわかる。

SEGA Virtua Fighters 50% VERSION

<RULE OF FIGHT>
2ポイントを先取すると勝利!
相手からポイントを取るには
・相手の体力を全てなくす
・相手をリングアウトにする
以上の方法がある。

基本操作
ジャンプ 後退 前進 しゃがむ パンチ キック 防御

<HOW TO WIN>
・防御を使いこなすこと
・接近戦ではうまく投げを狙おう
・カウンターは威力が絶大

Special Technique
バックブリーカー 相手の背後にまわりこみ、パンチボタン
背負い投げ 近づいてレバーを後ろに入れながらパンチボタン
バク転 後ろに2回、素早くレバーを入れる
回し蹴り パンチが入った後キックを押すと回し蹴り

パンチ、キック、ガードの3ボタン制は現在と同じだが、バックブリーカー(背後に回ってパンチボタン)、背負い投げ(レバーを後ろにいれてパンチボタン)など違いが見える。

SEGA Virtua Fighters

ゲーム・ルール
NORMAL GAME 1試合:2ポイント先取
US GAME 1試合:3ポイント先取
相手の体力を全て減らす、あるいは相手をリングアウトにすると1ポイント!

基本操作
ジャンプ 前後移動 しゃがみ パンチ キック 防御

基本テクニック
回し蹴り 相手にパンチが入った後キックボタンを押す
起き上がり蹴り ダウンした時にキックボタンを連打する
投げ 相手の懐に入りレバーを後ろに入れパンチを押す
ダッシュ 進行方向に素早くレバーを2回入れる
ジャンプ レバーを一瞬上に入れると小ジャンプ 長く入れると大ジャンプ

ショーバージョンでは、新たにダッシュや起き上がり蹴りなどが入ってきたのが見える。必殺技がまだなかった頃なので、連係からの回し蹴りが必殺技的な存在だった。

「VF3」でデュラルは使えるか?

デュラル独自の技「浮身連脚」。見栄えのする強力な技ばかり使えるが…。

現在稼働中の「VF2.1」では、1/16の確率で使用できるデュラル。残念ながら段位認定への挑戦はできないとのことだが、学習機能のメモリはじつは確保されているとか。「2.1」では独自の技も入れられているだけに「3」で本格的に使える可能性も?

広がる「VF」ワールド③ TVアニメ「バーチャファイター」好評オンエア中!

人気キャラ達も顔を揃え、ますます面白くなってきたアニメ版。洗脳されたサラの行く末とデュラルの秘密とは?

ストーリー上、「バーチャファイター3」への直接の影響はない(鈴木裕部長談)とはいえ、回を重ねるごとに気になる人物も登場してきているアニメ版「バーチャファイター」。こちらのほうも、これからますます目が離せないぞ。

サラが洗脳され、デュラルも登場してくるなど、ストーリーのほうも中盤のヤマにさしかかりつつあるが、視聴率もなかなか好調とのことだぞ(第1話は当日の東京テレビ番組で一番良かったそうだ)。ちなみに、放映地域外の人にはオマケも収録されたビデオも登場するのでチェックしよう(P.39参照)。

好視聴率にてスタート!

大盛況だった制作発表会。控え中にビビアン・スーちゃんからピースのサインをキャッチ。歌声も◎だよね。

現場には鈴木裕部長も入って、なごやかに。その様子はビデオのオマケに。

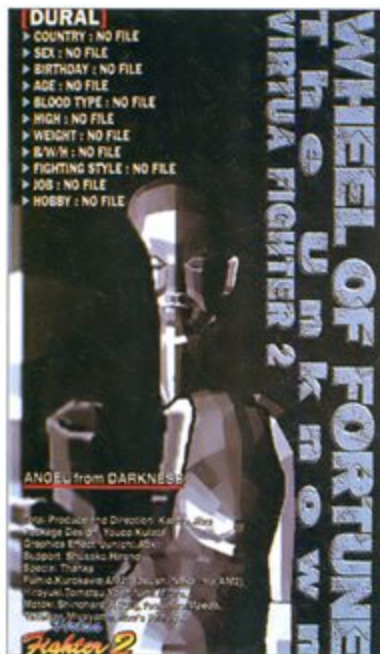
アニメ版の収録風景をキャッチ。貴重なサイン色紙ももらってきたぞ。

●テレビ東京系6局●毎週月曜日18:30～19:00
(※テレビ愛知のみ翌週水曜朝7:35～)

AM2研オフィシャル攻略ビデオ

WHEEL OF FORTUNE VIRTUA FIGHTER2

フィール オブ フォーチュン バーチャファイター2

アーケードでの対戦が過熱し、数多くの有名ゲーマーを生み出した「VF2」だが、このたび彼らが各キャラの技を披露する攻略ビデオが発売される。その内容と魅力を出演者達に語ってもらったぞ。

各キャラ別のビデオとは別に発売される集大成版(これのみ3,900円)。最終奥義を初公開伝授。誰も知らない現象、攻撃、防御法を紹介。

右から新宿ジャッキー、居酒屋カゲ、新宿蟹アキラの3名。サターン版ユーザーにも参考になるビデオの制作秘話と見どころを聞いた。

本誌■まず、今回のビデオの企画というのは、どういうところから?

AM2研■もともとは「VF2」でキャラ別のビデオを低価格で出す話があって、それじゃあ、有名プレイヤー達が監修して必殺テクニックを伝授する、といったものを作ろうということになったんです。

新宿ジャッキー(以下:新J)■でも、実際やってみると、暗がりの中で演出をかけまくって解説したりで、結構戸惑いはありましたね(笑)。

本誌■収録時間はどのくらいでした?

居酒屋カゲ(以下:居酒屋)■個人差がかなりあったみたいで、1時間から8時間と聞いてます。私は一番かかった(笑)。

新宿蟹アキラ(以下:蟹)■俺1時間(笑)。

本誌■内容的には、どんな感じです?

居酒屋■各巻でまったく構成が違うんですよ。各プレイヤー1人1人が構成を決めてから収録されてますから、戦い方重視か、それとも心理戦重視かは、担当したプレイヤーしだいになってますね。

蟹■とりあえず対戦をやりこんだ人間とかが見ると手ぬるく見えるかもしれないけど、アキラに関しては「連続技」の解説だけは全国レベルだと思いますよ。

新J■ビデオを見れば、各キャラクターについて、概念とか全体像とかが、おぼろげにでも伝わってくると思いますね。

本誌■最近のアーケードの対戦状況とかっていうのは、どんな感じです?

新J■やっぱり徐々に「2.1」が主流になりつつありますね。今回のビデオは、「VF2」ということで、基本的に「2.0」で話が進んでいるんですが、そのうち「2.1」でもできるかもしれないですね。

蟹■「2.1」になってキャラを変えた人間も多いんで。

居酒屋■蟹とかも「2.1」だとアキラが強すぎるから、パイでやってますしね。

本誌■みなさん〝通り名〟とかありますけど、ゲームが変わると名前も変わるんですかね?

居酒屋■本当は自分で名乗るよりも、他の人から名づけてもらうというのがいいんですけど、最近はそんな時代も終わっちゃったみたいで……。

蟹■自分からすぐ名乗るのが多いよね。

新J■昔はアーケードに行って、そこの常連とかに勝ちまくると、密かにあっちから名前をつけられるんですけど、あとになってからその常連と親しくなったら、そこで初めて自分の本当の名前を名乗るというのが良しとされていたんですよ。あの「ブンブン丸」とかも、最初は〝姿勢の悪いウルフ〟って相手に言われてたらしいですから(笑)。とりあえず周りからマークされるようになるまで実力が認識されてきたら、名を名乗ると。

本誌■最後に、今回のビデオへ一言を。

新J■いやぁ、絶対自分のは恥ずかしくて見れませんね(笑)。でも、雑誌や文字と違って、ビデオとしての映像の説得力はかなりありますから、見る価値はあると思いますよ。

本誌■ありがとうございました。

(10月18日、セガAM2研にて収録)

3本以上購入者2,000名に特製テレカが!

ここに紹介したビデオを3本以上購入した人には、左の「バーチャファイター2」特製テレカが当るぞ(抽選で2,000名様)。デザインはAM2研有井伸孝氏。詳しくは店頭で。

全10キャラ分+集大成版同時発売!

●ユーメックス●各2,900円●カラー30分●ステレオHi-Fi

これが全10キャラ分発売される「VF2」攻略ビデオだ。以下にその概要を紹介しよう(リリースより抜粋)。

AKIRA
(出演・実演・総監督) 新宿蟹アキラ(藤沢弾)

得意技〝崩撃雲身双虎掌〟を対戦時に決めるタイミングと、新宿蟹アキラの独特の攻撃スタイルをあますとこなく収録。対戦相手のスキを作る戦い方を伝授。

PAI
(出演・実演・総監督) 新宿じじい(宇津木理人)

パイ独特の素早さを生かした連続技を紹介。相手のスキを見つけて投げ飛ばす爽快な攻撃技の数々を収録する。敵の動きを封じ、受け流すパイの戦法とは?

LAU
(出演・実演・総監督) 大門ラウ(大門正裕)

最年少にして最高の座に君臨する大門ラウが、あえてラウを倒す戦略を紹介。ラウ使いのビデオではなく、ラウに勝てなくて困ってる人にも納得のいく内容。

WOLF
(出演・実演・総監督) ブンブン丸(篠原元貫)

自称ネオ・ゲーマー〝ブンブン丸〟が、対戦時に何を考えてプレイしているか? 相手の心理をつく攻撃などを、トークを交えて収録。

JEFFRY
(出演・実演・総監督) 柏ジェフリー(宮山武久)

最もハンサムガイな柏ジェフリー。その甘いマスクと対照的なスルドイ技、隠された秘密を徹底追及。影でうごめく〝ZAPジェフリー〟とは何者なのか?

KAGE
(出演・実演・総監督) 居酒屋カゲ(河上英人)

本誌ソフトレビューのコーナーでも活躍中の居酒屋カゲが、カゲの多彩な技を実践に即して解説。連続技よりも、むしろ単体技の使い方を指南。

SARAH
(出演・実演・総監督) 池袋サラ(吉嶺豊彦)

全キャラ中最も美しい〝華麗なファイティングスタイル〟を、池袋サラ流の独特の見方で技を紹介。待ち逃げキャラに対する攻撃パターンなども収録。

JACKY
(出演・実演・総監督) 新宿ジャッキー(羽田隆之)

新宿ジャッキーの持ついくつかの〝攻撃パターン〟を収録。空中に相手を浮かせた後の技を完全収録。すべての技はサマーソルトキックに収束する!

SHUN
(出演・実演・総監督) K.K雪風

対戦キャラ別に〝おじいちゃんの戦略法を収録。〝じじいサイクロン〟についての、その目的と理論を自ら説明。新しい舜帝が見えてくる……?

LION
(出演・実演・総監督) SHO(高野将一)

リオンを徹底解剖し、リオンの本来持ってる攻撃力を証明する。リオンの〝リングアウト勝ち?〟そんな信じ難い強さが理解できるぞ。

AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF

みんなからの質問にAM2研が直接回答してくれる「バーチャサーフ」オフィシャル出張局。今月もちょっとタメになっちゃうぞ?

光吉くんの名前は?「VF2」は18歳推奨?

●AM2研の有井氏と光吉猛修氏。それぞれなんと読めばよいのですか?(ゆうい)と(たけお)でいいのですか? 教えてください(愛知県・岡田佳彦)

AM2研■「ありいのぶたか」、「みつよしたけのぶ」です。いい質問(?)を送ってくれた岡田君には、光吉くんのサイン入りダンシングシャドウズTシャツプレゼントを差し上げましょう。

●TVゲームには、喫煙と飲酒の規制があるんですか? そうなるとサターン版「VF2」の舜帝の飲酒はどうなるんでしょうか?(静岡県・ジムシイ)

AM2研■AM2研としては、飲酒、喫煙は正当な理由がない限り、極力画面に出さないようにしています。もちろん小さい子供が真似しないようにです。もちろんリオンのような未成年キャラがタバコを吸ったりすることはありません。舜帝についてはジジイだから(笑?)、まあいいかと。それでも海外は国によって規制が違いますので、アーケード版では基板内部のスイッチで酒を飲んでも赤くならないような設定ができるようになっています。同じように、サターン版「VF2」からは、リオンの趣味も「ナイフ集め」から「スケートボード」に変わっています。

●お店でたまに見かける大きい筐体(※コントロールボックスと椅子がくっついてて画面がデカイやつです)は、いくらくらいしますか?(埼玉県・じーさんズ)

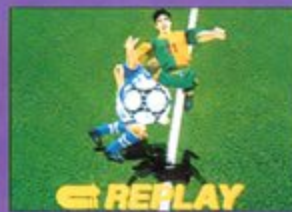
AM2研■正式には「スーパーメガロ2」と言いまして、価格は「バーチャファイター2」込みで約200万円、重量330kg、消費電力475Wです。

●「バーチャファイター(1)」では、ラウの血液型がB型だったのに、「2」ではAB型になっています。でも、パイはO型になっています(?)。AB型からは絶対にO型が生まれないことを考えると、「2」の設定が正しいなら、パイはラウの血を引かないことになります。本当のところはどうなんですか?(埼玉県・鳥羽宏彰・18歳)

A:あれ? ラウの血液型は最初からB型ですよ。AB型の「VF2」のラウを見たのは何かの間違いでは……とシラを切る担当者(じつは新四天王アキラか真相を知っています)。

●「VF3」の、最終ボスの後に鈴木裕部長を隠れキャラで入れておくのはいかがでしょうか。ポリゴンの裕さんも見てみたいのですが(笑)。(神奈川県・加藤康弘)

AM2研■鈴木部長を「VF」に登場させるのはちょっと難しいですが、「バーチャストライカー」では開発リーダーの三船BINがFC SEGAのゼッケン11「ポリピン」として、出場しています。今後もセガ社員のゲーム登場は続くかもしれませんね。

光吉君の猛修は「たけのぶ」が正解。Tシャツ待っててね。

ボード内のによって舜の切り替えができるんですねぇ。

2研の三船敏ちゃんはこんな感じで出演。でも裕さんが出ることは……?

今月のダブル日本一

島根県・船越基司くん

サターン版「VF(1)」の段位名人でついにパイが送られてきた!　船越君は、なんと「デイトナUSA」でも、北海道・武山智史くんが打ち出していた中級コース日本一のラップ(41秒26)を破る41秒21もマーク! 記録を公式に認定するとともに、特別プレゼントを送るぞ。今後も頑張ってね。

パイ名人&中級コース
41秒21
(マニュアル・イエロー)

サターン版でまだ名人が出ていないのは、ウルフとジェフリーのみになった。残る2つの座には先着でプレゼントを。

AM2研特別プレゼント!

毎号競争率が非常に高いAM2研からの特別プレゼント。今回はファンにうれしい品が登場だ。次号も出すよ。

「バーチャファイター」カレンダー　5名

鈴木裕監修のAM2研特製カレンダーを5名に。使用後も日付を切ればポスターに早変わり?

USAセガサターンバッグ　1名

サターンのアメリカ販売を記念して作られたカッコいいバッグ。今月と来月に分けてプレゼント。

アニメ「バーチャファイター」声優色紙　5名

好評放映中のアニメ「バーチャファイター」の主演声優5名の直筆色紙。プレミアものの色紙だぞ。

ハガキ大募集!

AM2研と「サタマガ」編集部共同制作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

採用者から抽選でTシャツ+αが当たるぞ!!

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品(音楽を含む)への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には、上の特製Tシャツ+αをあげちゃうからね。

AM2研ギャラリー

毎回たくさんのイラストがくるこのコーナー。今回は気合いの入ったスゴイ車もやってきたぞ。

◀愛知県・デカパイ
凝ったパイのイラストをペインティングしてくれたワゴンカー。今月の「サタマガ」大賞に決定です。おめでとう。

◀大阪府・沙那
めずらしいラウのイラストは、これまた熱狂的なファンの方から。シブいラウ様も悪くないよね。

◀京都府・桑山圭
いの一番に届いた「ファイティングバイパーズ」のイラスト。目のつけどころの良さで採用です(笑)。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F「セガサターンマガジン」編集部「AM2研Express Neo」まで送ってね。また、プレゼントへの応募も同じ宛先で「○○プレゼント係」まで送ってね。

LUNAR EXPRESS

サターン版「LUNAR」もさることながら、GG版も年末発売に向けて着々と進行中。もう1つのルナワールドとしてファンならずとも必見だ。

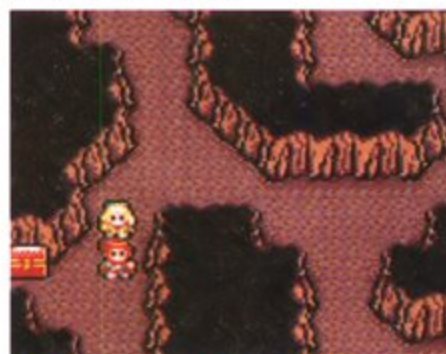
GG版「LUNAR」完成間近！ 4少女の活躍やいかに!?

この「さんぽする学園」はいままでの「LUNAR」とはひと味違う。なんてたって今回は戦う女の子が主役、お話は彼女達の入学から卒業までを描いたいわば「学園ドラマ」なのだ。GGながらも全13章と手応えバッチリの作品だぞ。

これがイェン島だ

左奥が学園のある街。小さな港と塔以外は何もない、こじんまりとした島だ。

街中 学校を中心に家や店が広がっている街。学園の先生達もこれら周囲の家々に散らばっている。

屋内 建物は質素だが商品は充実している。また学園寮のように5階建てのものや地下室のある家も。

ダンジョン 当然ながらダンジョン内にはいくつかの宝箱も用意されている。中には複雑なダンジョンも用意されている。

戦闘 ダンジョンで敵と遭遇すると戦闘画面になる。画面中でさらに右にカーソルを入れると敵のHPがわかる。

●ストーリー●

片田舎の村で退屈ながらも穏やかに暮らしていたレナとエリー。ある日、いつものように畑仕事をしていた彼女達にイェン島の魔法学園から招待状が送られてきた。それまでまったく見たことも聞いたこともない島名に学園行きを渋っていた2人だが、3年間ごはんがただ／ 加えて勉強すればカミナリが落とせるということでレナはがぜん乗り気に。エリーを強引に誘い込みイェン島に向かった。

さて、イェン島に着いたものの島内には人の影も形もないときた。いったいこの島ってどうなってんの？ 彼女達の運命やいかに!?

恒例 開発者富一成氏に突撃インタビュー！

今回は吉本新喜劇のノリで作ってるんです、僕は大阪人なんで。GGの対象年齢を考えて3日ぐらいでやれるとすると、1章が2～3時間ぐらいか、じゃ、吉本新喜劇ぐらいやらんと耐えられへんかなって思いまして(笑)。全体的にはちょっと昔懐かしい感じで「LUNARⅠ」の雰囲気のような田舎っぽいイメージです。今回、新キャラばかり窪岡さんに26人も設定してもらってもう豪華で(笑)。で、キャラ設定が全部上がったところでストーリーが勝手に作られたって感じです。こちらである程度用意していたんですけど、レナが上がってきてからもう話が急にぶっ飛びまして(笑)。おかげさまで絵1枚に負けたというか、この娘やったら、っていろんな場面が想い浮かんでずいぶん変更しました(笑)。本当はエリーが主人公なんですけど。ま、ヒイロやアレスしかりですから(笑)。サターンでも「さんぽする学園」をやります。今度はさらに「LUNAR」の世界観や立体感も意識して作ろうと思ってます。待っていてください。

スタジオアレックス代表。メガCD版「LUNARⅠ」を開発したお方だ。

こちら

サターン版も着々と進行中！新着Photoてんこ盛りで紹介だ！

GGの話が先にきちゃったんで「サターンのほうは？」とお思いの方、ご安心を。今月の画面写真を見てのとおり、ゲームの要素となるグラフィックはほぼ完成、現在快調に制作進行中です。色数も豊富、すみずみまで手の込んだ作りの絵柄にはファンでなくても納得、きっと期待通りの超大作になるはずだよん。

大陸の端の港町を目指す一行。海と山のコントラストがナイス。

今月のイラスト

読者のイラストも続々と届いているぞ。今回はこの2作品を紹介。みんなからの応募をスタッフ一同待ってま～す。

この3人を押すとはさすが通。背景もていねいにね。

（大阪府）渡達也さん

（静岡県）なるなさん

きれいだし質感もバッチリ。隅々まで細やかな作品です。

メッセージウィンドウもこのように改良。グラフィックを殺すことなくさらに見やすくなった。

私ね・・・
ルーナの歌も ステキだけど
アレスのオカリナが とっても好き。

街中を歩くアレス達一行。路上では露店なども開かれているらしい。生活感あふれる絵だ。

街中の家々は形もさまざま、色合いも良く建ち並んでいる。さて、ここはどこの街？

室内はこんな感じにまとめられた。その階の部屋はどうやらすぐに見られるようになったらしい。

地下水路のダンジョン。丸いのはスライムさんね。どことなくじめっとした感じがする。

重馬氏の おいしいお好み焼の作り方

予告どおり今回は重馬氏直伝のお好み焼の作り方を紹介。「LUNAR」の活力ここにあり、お好み焼講座の始まり～。

1　まず豚肉以外の具を全部混ぜ合わせる（具はキャベツ、玉子、天カス、粉などなど）。
2　熱した鉄板で豚肉を焼く。
3　肉の上に1を流しかける。
4　形をきれいに整える（裏返す際に失敗しないために）。
5　表面が乾いてきたらひっくり返し両面こんがり焼く。
6　ソースをたっぷり塗り青のりとかつおぶしをたんまり、重馬流お好み焼完成だい！

講師：重馬 敬

さすが関西人、お好み焼にはこだわりありの重馬氏でした。現在はほぼシナリオも完成、しかしまだ忙しい日々は続くのであった。

佐藤　肇氏イライトコーナー

続々とルナワールドのイメージイラストを描き上げる佐藤氏。今回も新作を含めた4点をお届けします。「LUNAR」の世界観をくみ取りつつ独自のアイデアを詰め込んだイラストの数々。とくと堪能してください。

女神の塔のイメージイラスト。女神の雰囲気そのままに繊細で細やかなイメージの塔だ。

市場で何の気なしに買った壺からなんと魔神が！　そりゃ困っちゃうよなぁ。

狭い水路を飛行機で飛ぶアレス達。さて、うまく逃げきれるのか!?

ほぼ円形なリッツァの街のアイデア。周囲を石壁で守り外部攻撃を受けにくい構造をしている。

次回予告！

次回は発売直前のGG版「LUNAR」を大紹介。そろそろ窪岡氏にもご登場願いたいところ。さてどうなるか!?

お便り&イラスト募集　ルナ・エキは読者参加を熱烈歓迎。スタッフ一同必ず目を通します。イラスト派のアナタ、窪岡氏もイラストが届くのを楽しみにしてるぞ。宛先は〒103東京都中央区日本橋浜町3-27-6ソフトバンク㈱「セガサターンマガジン」編集部「ルナ・エキ」係まで。待ってるよ。

SEGA SATURN

発売前テストプレイ
セガサターンソフトレビュー
SEGA SATURN SOFT REVIEW

次号から、月2回刊になるおかげで、今までよりチョッピリゆとりを持ってレビューができそうな予感。年末年始の一大ラッシュは、その分しっかりフォローしていくぞ。狙ったソフトは見逃がすな!

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ
構成員 ●櫛田理子 ●みにぃ小梅 ●出口かおり ●青山ようこ ●鈴木あつこ

次の新居は新宿徒歩圏内。やった、これでパチンコ屋にゃ行き放題だ。育てゲーもいろいろ出ることだし、しっかり稼いでもう1台サターンを買うぞ! (かおり)

Game Mania Group ハイローラーズ
構成員 ●渋谷洋一 ●作山軍曹 ●ガイア佐伯 ●居酒屋カゲ ●ロンドン小林

昔の俺が山ほど買物をしたらしく、今の俺に請求書が届いている。ファーック、昔の俺の野郎め!! 金もねぇのにクレジットカードなんか使うなッ!! (居酒屋)

Guest Game Writers ゲストライターズ
構成員 ●TETSU ●リアル鈴木 ●綱島不二屋 ●高坂亮一 ●ジャムおじさん

年末のラッシュのおかげでゲーセンに行くヒマもねぇ。自分の腕は落ち込み、相手の腕はどんどん上がっていく。悔しくてしょうがねぇぜ、NO! (TETSU)

⬇発売予定ソフト (11月8日〜11月22日)

峠KING The Spirits

11月10日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 難 平均点 7.33

- ●アトラス
- ●5,800円(全年齢対象)
- ●RAC
- ●バックアップ(1コ)
- ●1〜2人用(対戦)

初の2Pで峠を攻めろ
峠攻めをテーマにしたレースゲーム。全3+1コース、6+1車種、2分割画面で対戦。

チューンナップのほうも重要だ。峠を制覇せよ。

こんな車があればいいのに (女性ユーザーズ) 7

アップダウンが激しく、下り坂では、スキーの直滑降なみの疾走感が気持ちいい。ブラインドコーナーも多く、終始気を抜けないのもいい。各コースとも逆回りが可能で、まったく印象の違う展開を楽しめる感じだ。操作については2P対戦の分割画面の表示に、やや操作性で難点があるが、ATとミッションを瞬時に使い分けられるのは、コーナーを攻めるのに重宝する。実際にこんな車があればなあって感じだ(笑)。1対1の戦いばかりなので、どっちかが独走しちゃうとダレるけど、接戦が続けば大興奮状態よ。(櫛田)

荒削りだが気持ち良し! (ハイローラーズ) 8

車のポリゴンのデキがイマイチで、当り判定も見た目よりデカいが、慣れれば問題なし。あとはコースだ。この高低差と、遠くまで見通せる視界が最高に気持ちが良すぎる。3コースのデザインも、本物の峠を参考にしているだけあって、コーナーを攻めるのが無性に楽しく感じる。また、リプレイモードが充実していて、これが異常にカッコイイのも◎。ムリヤリ融合する縦分割対戦も斬新だ。BGMはサビが妙に勇ましくて、味があるしな。だが唯一、使える車が少ないのがタマにキズだ。荒削りな作りだが気に入ったぞ! (作山)

公道をブッ飛ばす快感!! (ゲストライターズ) 7

これはデイトナやリッジとはひと味違う"走り"を楽しむためのレースゲームといえるだろう。1対1のレースは個人的にあまり好きではないが、タイムアタックはとにかく面白くて良い。激しくアップダウンする道、滑りすぎず心地のいいドリフト感、そして美しく欠けることのない背景がますますプレイ意欲をそそる。残念なのはハデさに欠ける感じがあり、静止画でアピールできないのがツライところだ。過剰な演出は不要だが、シブく魅せる効果があっても文句はないと思う。あと車はやはり実名ならば。(TETSU)

ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜

11月10日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 6.33

- ●セガ
- ●4,800円(全年齢対象)
- ●PUZ(落ちものパズル)
- ●無限コンティニュー制
- ●1〜2人用(対戦)

ばくばく食べる落ちゲー!
ST-Vで人気だった風変わりな落ちゲーがサターンで登場。キャラも1種類追加。

アーケード版になかったムービーで雰囲気抜群。

MILKファンなら絶対! (女性ユーザーズ) 7

アーケード版がST-V基板なのに、どうしてもっと早く出なかったのかな? でも待った分、ゲーム内容や移植度は、もうバッチリ! はっきり言って、オススメよん。新アニマル(?)のネズミくんも入れて、5種類の動物さん達でプレイすると、新しい戦略を立てる楽しみなんかもあるしね。オプション関係がかなり充実してるから、対戦相手がいるなら、楽しさ100倍ってカンジかな。私が大好きな「MILK」のお洋服のキャラクターにもなったことだし、個人的に絶対買いね。マジでこれはオススメ! (みにぃ)

また落ちゲーですか (ハイローラーズ) 5

ST-V版はセガ直営のゲーセンでしか見たことがなかったが、今回のは移植というよりパワーアップ版といった感じ。CGによるオープニングは味があっていいのだが、問題はゲームの中身。エサを食べる動物達がかなりファンキーでかわいいものの、落ちものパズルとしての爽快感と練り込みが、あまり感じられないのだ。見た目のインパクトほど、ゲームとしての新鮮味がない……、やってみると、そんな印象が強い。ただし、パズルゲームとして初心者にもわかりやすく作られている点は、評価できるかな。(佐伯)

"落ちモノ"としては久々の快作 (ゲストライターズ) 7

サウンドやCGキャラは上出来だし、ブロックの組み方を考える楽しみもある。だが、基本システムは脱帽するものではなく、連鎖に関しては偶然に頼る部分が大きいのが玉にキズ。しかし"猿&バナナ"のような誰もが容易に連想できる組み合わせでブロックを消すというアイデアと、そのブロックが消える様子(動物がばくばくと好物を食べている)には人を引きつけるヒキを十分感じる。このゲームの良さはそれがすべてと言っても良いだろう。システム、操作性、演出は水準以上だが、もうひと押しがほしかった。(リアル)

↓発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

戦略将棋

11月17日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 普　平均点 5.66

- ●EAV
- ●6,800円(全年齢対象)
- ●TAB(将棋ゲーム)
- ●バックアップ(5コ)
- ●1～2人用(対戦)

多彩な戦法をCPUが使う

振飛車や穴熊など、CPUに多彩な戦法を使わせることができる将棋ソフトが登場。

将棋盤と駒がポリゴンで描かれ立体的だぞ。

女性ユーザーズ：ちょっと渋すぎ？

将棋は嫌いじゃないんだけど、なんか渋さを意識しすぎちゃってて、女の子向きじゃないわね。思考時間は短くて快適にプレイできるんだけど、あの濃い演出がちょっとねぇ。人前でプレイするには、勇気がいりそう。あと選択画面などで使われている文字が読みにくい／ 筆で書いてあるっぽいんだけど、モニターを凝視しないとわからないような達筆(笑)。また、対局前にBGMの有無とかの設定ができないが不親切かな。オプションの操作体系自体もイマイチ。オジさまだったら楽しめるんだろうけどね。(みにぃ)

6

ハイローラーズ：ポリゴンも良し悪しかな

サターンってじつは結構将棋ソフトが出てるんだけど、盤面から駒まで全部ポリゴン、ってのはこの作品が初めて。ポリゴンで描かれた「歩」がクルクルと回るさまは、確かに新鮮で面白い。……が、肝心の思考ルーチンが遅い／ そりゃメガドライブにあった将棋モノよりは速いかもしれないが、64ビット級とうたわれるサターン時代にこのスピードでは評価もそれなりに厳しくなる。ポリゴン表示がCPUの処理速度に影響を与えているのかどうかは定かでないが、駒を置くだけでも手間取るのはね……。強さは普通です。(ロン)

5

ゲストライターズ：CPUを思い通りに設定

将棋盤や駒をポリゴンで描いてるだけかなと思ったら、CPUが行う攻略パターンを振飛車・居飛車・奇襲の3タイプ、さらに細かい攻略パターンや、守りの種類も加えると、合計33通りもの設定が可能なのには驚かされました。ライバルを想定して攻略パターンを研究するには最適ですね。他に天下統一モードがありますが、もうちょっと派手さがほしかったです。全体的に渋い、いわゆる実戦的なトレーニングが基本にあるようなので、将棋が強くなりたい人向け。逆に定跡を知らないような初心者は要注意です。(網島)

6

野茂英雄ワールドシリーズベースボール

11月17日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

- ●セガ
- ●5,800円(全年齢対象)
- ●SPT(野球ゲーム)
- ●バックアップ(1コ)
- ●1～2人用(対戦)

トルネードでリメイク

好評発売中の「グレイテストナイン」のデータ改訂版。トルネード投法も完璧に再現。

選手データも海外版がバッチリ収録されてるぞ。

女性ユーザーズ：〝サンシーン！〟はないの？

前作の実況は、なまじ日本語なものだから、同じセリフが目立つこともあったけど、今回はよほどヒアリングしようとしない限り心地よい英語の実況が楽しめます。また全体的にゲームテンポも上がり、プレイしていて気持ちがいいのも○。難点は〝野茂英雄〟と銘打っているくせに野茂の映像が少ないこと。あと大リーグだけに野茂やドジャース以外にあまり親近感がわかないのも事実。野球ゲームとしてはイイ線いってんだけどね。欲を言えば、観客がウェーブするとか「サンシーン」ってセリフも欲しかったな。(かおり)

8

ハイローラーズ：意地を買うか？ ファンなら買いだ

「ビクトリーゴール」に続き、今度は「グレイテストナイン」が大リーグ版にデータを変更してリニューアル。前作で悔やまれたゲームスピードや、操作性が改善されていて、全体的にバランスが良くなっているのは◎。ただのデータの入れ換えだけではないのは、開発者の意地なのか？ でも……正直インパクトに欠けるのは否めないところ。実況ボイスもよく聞いていると、内容とそぐわない面があったりするし。ファンなら〝野茂の野球ゲーム〟というタイムリーさを買って、押さえておくのもいいかな？(佐伯)

6

ゲストライターズ：BGM(応援)がないのが○

「グレイテストナイン」と比較すると、不満部分であった変化球の軌道が解消され、野手の動き、返球、走力が格段にスピーディになっている。ただ、野手が利き腕に関係なく返球する部分はそのまま。基本的なシステムが良質な分、そのあたりが粗雑なのは残念である。メジャーの雰囲気という点ではかなりリアルに実現されており、いわゆるBGM（応援）もなく、実況も良い。だが、選手のモデルが「グレナイ」とあまり変化がないのはメジャー通にはちょっと寂しい。せめてピアッザくらいは似せてほしかった。(リアル)

7

RAY MAN レイマンよーエレクトゥーンを救えー

11月17日発売

使用サンプルの完成度 95%　難易度 難　平均点 6.66

- ●UBIソフト
- ●5,800円(全年齢推奨)
- ●ACT(スクロールアクション)
- ●制限コンティニュー制
- ●1人用

ヨーロピアンなテイスト

美麗なグラフィックと滑らかな動きアクション。全6ステージ。エレクトゥーンを救え。

登場する敵は40種類。かわいい絵にゾッコン？

女性ユーザーズ：ホッとする愛らしさ

どこかオーソドックス(!?)な印象の残る作品に、サターンで出会えてホッとした気がするね。こういう切り口でも、もっといろいろできるんだと感じさせてくれる内容だ。特にステージ構成が面白く、強制スクロール面の展開など、バラエティに富んでいていい感じ。ゲームが進むにつれて技能を1つずつ習得できる点、1度クリアしたステージに後で戻ると新たな発見がある点など、いろいろな工夫も見られる。また、キャラクターが妙で愛らしく、不思議な感じがするのも良い。テーマパークのように楽しい1本だよ。(楡田)

7

ハイローラーズ：とびきりアツい野郎だぜ!!

海外ゲームには当たりとハズレがあるが、これは当たりの部類ですな。主人公が「YEAH!!」とか「WOW!!」とか叫びまくりで、海外ゲームフェチの俺としては、非常にヨダレが垂れまくり。タイム制限なし、絵の美しさ、演出の凝りよう、どこを見てもいい感じ～(コギャル風)。1ステージが短く、少しずつ遊べるから多忙なヤンエグでもチリバツっス。ただ、たまにクソ難しくなっちゃうのがちょっとね。パズルを解く脳味噌に、「ソニック」をクリアする反射神経が必要かも。いいゲームを作ろうとしてるのはわかる。(居酒屋)

7

ゲストライターズ：行くが男のド根性

思いコンダラ…試練の道を～……というフレーズが頭に浮かぶ1本。見た目パステルなゲームの雰囲気とは裏腹に、いわゆる体育会系〝特訓〟ノリの横スクロールアクションゲームです。そう、自分の限界がそこにあって何度も挑戦して、クリアするとまた限界がある。確かにていねいに作られていて好感は持てますが、心ウキウキとまではいきません。ゲームをプレイするのに、見返りを期待してはいけないでしょう。慣性や、ギミック等が作り込まれているのでますますその思いを強くします。根性のある人に。(網島)

6

↓発売予定ソフト ／ 女性ユーザーズ ／ ハイローラーズ ／ ゲストライターズ

ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォーリアーズ～

11月22日発売

使用サンプルの完成度 80%　難易度 難　平均点 5.66

●サンソフト
●5,800円(全年齢対象)
●ACT(対戦格闘)
●無限コンティニュー制
●1～2人用(対戦)

ネオジオから初の移植作

ネオ・ジオで人気だった対戦格闘アクションがサターンに登場。ボスキャラも使用可能。

デモシーンもネオ・ジオ版のままに忠実再現。

女性ユーザーズ：易しくなって楽しさUP

ゲーム全体がちょっと渋めの雰囲気だったせいか、ルーミという強力な(?)キャラを擁しながら、ゲーセンでは人気がイマひとつだったこの作品。改めて、サターンでじっくり遊んでみると、ゲーセンでやりこまなかったことを後悔するかもしれません。技は比較的出しやすいし、アーケードでは敬遠しがちだったCOMの難易度の高さも、サターン版ではだいぶ改善されています。可愛い男の子もいるから女性ユーザーもトライする価値十分？　ルーミちゃんを見逃していた格闘ゲーマーさん達も、要チェックよ。(ようこ)

7

ハイローラーズ：いまさらって感じも……

グラフィックと操作感覚の移植度はほぼ完璧なのだが、やはりパッとしない地味な感じがする。必殺技の演出が足りないので、どうも攻撃が多彩とは言えず、対戦しているとある程度パターン化してしまう傾向がある。ネオ・ジオCDほどじゃないが、対戦ごとのロード時間がちょっと長いのもイライラさせられる。1Pモードは、難易度が比較的易しくなっているものの、コンピュータにしかできないズルイ超反応があいかわらずあるのは考えものだ。移植で登場するのはいいが、格闘ゲームとしてはイマイチだぜ。(作山)

4

ゲストライターズ：移植度は高いが……

ネオ・ジオの一部ユーザー間で、かなり好評だった格闘アクションの移植。SNKとのクロスライセンスで、ネオ・ジオソフトがサターンで楽しめるようになってくるのはユーザーにとって喜ばしい限りだ。で、肝心の内容だが、デキのほうは完全移植といえるほどに仕上がっているのだが、ゲームシステムがオーソドックスなため、他の格闘ゲームと比べてハデさに欠けるように思える。まあ、2P対戦プレイをする分には十分盛り上がるが……。ネオ・ジオを持っていなくて、コレを待ってた人なら文句なく買いか。(三吉)

6

ぱっぱらぱおーん

11月22日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 4.33

●エコールソフトウェア
●4,800円(全年齢対象)
●PUZ(色合わせパズル)
●無限コンティニュー制
●1～2人用(対戦)

お子さまにもオススメ？

メルヘンチックなキャラが登場する色合わせパズル。出口を目指してアンリが戦う。

ゲーム開始前に出るCGにも思わずほのぼの!?

女性ユーザーズ：なんか教育番組調で……

ビジュアル部分はどこをとってもひと昔前の教育テレビ状態。主人公はまるでミルちゃんキクちゃん(?)だし、しゃべりもあの独特の間合い。背景がわりと美しいだけにもう少しオリジナリティがほしかったね。落ちものゲーを横にして陣取り対戦にするとかいった工夫の跡は見えるけど、なんといってもテンポが悪すぎる。玉のスピードが一定なだけに後半は画面が出た瞬間に戦略を考えないと勝ち目がないし、ゲーム自体ものめり込めない。連鎖の爽快感が、もう少し実感できて、わかりやすければ良かったのにね。(かおり)

4

ハイローラーズ：変で楽しいんだけど……

なんか作り手のセンスが見える、変な雰囲気のゲームですな。わざとらしいセリフなんか、ナイスっぽいス。キャラごとに性能差があるし、同じフィールドでブロックを押し合うっていうシステムもグー。ただし、このシステムであるがために、勝負が早くついちまうんだよな。先に2連鎖、3連鎖したほうが勝ち、なんてことも多い。もうちょい押し合いの駆け引きが楽しめればいいんだけどねぇ。この手のゲームの、一番オイシイ部分が練り込まれてなくて残念至極。それなりに楽しめたりはするんだけどね。(居酒屋)

6

ゲストライターズ：まいりました……

一風変わったアクションパズルと聞いて、どんなものなのかと期待していたら、結構普通なんで拍子抜け。肝心のゲームも、話の展開が唐突だし(いきなり変な奴がきて「勝負だぁ」の連続ってのもちょっと……)、運の占める要素がかなり強いシステムなのも気になる。スタート時のコマの配置が悪いと、その時点でCPUに勝つのが難しくなっちゃってるし……。あと、コマの色の判別がつきにくく、とっさに判断に遅れると、もう駆け引きどころじゃないって感じ。キャラクターはなかなかヘンで味はあるけどね。(高坂)

3

おーちゃんのお絵かきロジック

11月17日発売

使用サンプルの完成度 90%　難易度 難　平均点 5.33

●サンソフト
●4,900円(全年齢対象)
●PUZ(ロジックパズル)
●無限コンティニュー制
●1～2人用(対戦)

今回はおーちゃんが主役

パズラーでお馴染みのロジックパズル。今回はおーちゃんが主役になってカワイく登場。

対戦では他のへべキャラも操作できるぞ。

女性ユーザーズ：物足りない絵が多すぎるよ

暇さえあれば雑誌を片手にロジックをやっていた私にはうれしいパズルゲーム。時間を忘れてプレイしてしまうほど。ただ「ストーリーモード」でキャラクター1人が出題してくるロジックが10問というのは多すぎ。いくら解いても先に進まない感じでツライです。5マスごとの目印の線は分かりにくいし、マスが増えるとヒントがスクロールして見づらくなるのもちょっと……。それでも一度始めたら止まらないロジック。初心者にうれしいお助け機能もあって結構遊べるのでは。でもシケた絵は勘弁してぇ。(あつこ)

5

ハイローラーズ：もっと親切さがほしいけど

ゲーム内容は、画面を見たまんまのロジックパズル。最近のこのテのモノでは任天堂の「ピクロス」があるけど、操作性の良さでは2ボタンだけですべての操作が行える「ピクロス」のほうが残念ながらイイ。さらに、試し置きモードや文字情報のチェックもなかったりと、「ピクロス」に比べると全体的にもうちょっと〝初心者に優しい作り〟を狙ってほしかったところだ。ただし、エディットモードや20×20マスの上級者モードがあるのは、この「おーちゃん」だけなので、上級者にはコッチのほうがやりごたえはあるかも？(ロ)

6

ゲストライターズ：「ピクロス」とは違うのだ

スーファミの「ピクロス」とは別物。確かにベースにあるものは同じだが、あちらから入ってきたピクロシストがヘタに飛びつくとキツいものがある。妙にナチュラルすぎる操作感と見にくい罫線(5マスごとの線)など、プレイ感覚の差が大きいし、20×20マスの時のヒント数字が全部表示されないのは、見づらすぎるぜ。本当にロジックパズルをゲームにしただけという感じの内容なのだが、もう少しツメがほしかった気がするな。問題数は多いので、質より量を求める人向けだ。ストーリーモードも蛇足では？(TETSU)

5

⬇発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

オフワールド・インターセプター エクストリーム

11月22日発売

使用サンプルの完成度 99% 難易度 普 平均点 7.0

●BMGビクター
●5,800円(全年齢対象)
●SHT
●制限コンティニュー制
●1〜2人用(対戦)

賞金首を追い撃て！
オフロード車を操作し、起伏に富んだ地形を進むシューティング。撃ちまくって倒せ。

デモビジュアルでストーリーも語られるぞ。

走れりゃどこも道なのだ

画面はちょっと粗いけど、車体の上下動やジャンプなど、オフロードの醍醐味をオーバーに表し、うまくシューティングに反映してますね。起伏のあるコース(?)も楽しめるし、地雷や敵車の攻撃もさらに楽しく、爽快感はバッチリです。難をいえば操作がちょっと面倒な点。Bボタンで車を走らせつつRボタンで攻撃、ジャンプ滞空時間延長のためにLボタンを、アイテム使用に……ってな具合で全ボタンフル活用なんだもの。あと自機を止めると敵機も止まるってのもちょっと、ね。とはいえ楽しめる1品でしょう。(かおり)

8

何も考えず撃つべし！

ただ突っ走って撃つだけのゲームなのだが、ほとんど何も考えなくていいので、破壊の限りを存分に味わえる。慣れるまでは、操作が複雑(ボタンを全て使うのだ)で敵や地形がゴッチャになって何がなんだか確認しにくいが、そこがまたいいのだ。ステージごとのビジュアルも、アメリカのB級SF映画っぽくてノリがいいし、マシンのパワーアップも自由にでき、システム面については問題ない。ただし、対戦は正面から戦うわけではないので、イヤらしい不完全燃焼な対戦になる。そこだけが残念だ。(作山)

7

走りが気持ちいい！

3DOで発売された同名タイトルの移植版ですな。一見粗雑なアメゲーっぽく見えるんですが、結構遊びがいのあるものに仕上がってます。最初は引っかからないように走るので精一杯でも、慣れてきて思うように動かせるようになると、もう気分は「マッドマックス」。ストーリーモードの実写ムービーも画質が綺麗なので、世紀末な雰囲気(舞台は宇宙だけど)に思いっきり浸れます。ただ、難点を言わせてもらえば、アイテムが多すぎるため、走りよりもアイテム取りがメインになってしまうところ。そのへんが残念です。(高坂)

6

バーチャコップ

11月24日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 難 平均点 9.0

●セガ
●7,800円(全年齢対象)
(バーチャガン同梱パック)
●SHT(ガンシューティング)
●制限コンティニュー制
●1〜2人用(協力)

銃同梱で発売!!
業界初のポリゴンガンシューティングを細部まで完全移植。全3ステージ+オマケつき。

新要素に射撃訓練モードも入った。対戦が熱い。

ああ、快感！

サターン用に新たなオープニングも挿入され、ゲームのデキは想像以上に良かった。まっとうなら絶対できない銃口を人に向ける行為、それがモグラ叩き感覚で楽しめて、単純に爽快で痛快です。アーケードでは重かった銃もサターンではかなり軽くなったので疲れも半減、またゲームの読み込みもステージ中では行われないのでかなり快適ね。惜しいのは最初の銃の照準調整にちょっと時間がかかることぐらい。でも、グラフィックもBGMもアーケードのままの雰囲気で楽しめることウケアイ。接待には最適だわね。(かおり)

9

20インチ以上のモニター必須！

パッドやマウスでも遊べるのだが、やはり銃だろう。これがあるとないとじゃ大違い。ゲーム自体は、グラフィックも申し分なく、登場パターンやタイミングが完璧に近く移植されているので、ゲーセンでのテクニックをそのまま生かすことができる。オマケっぽい射撃訓練や〝クリア後の遊び(※今は秘密)〟もかなり熱いので、極める楽しさも十分だ。ただし唯一の問題はモニターのサイズ。14〜16インチだと、当り判定や狙い撃ちがかなり厳しい。大型モニターがないと面白くないかもな。これのためにデカいの買うか!? (作山)

9

銃はコスプレにも使える!?

何と言おうとこれは買いだ。プレイしてみて移植のレベルと、アーケード版の完成度の高さにとにかく驚かされる。日本では、イマイチ受けの悪いガンシューティングではあるが、この面白さは本物だ。銃つきパックの値段が7,800円という点も含め、個人的には10点満点のデキと言える。ただし、その楽しさがモニターの大きさなど遊ぶ環境で若干左右される点で-1。しかし大型テレビを揃えてプレイするだけの価値は十分。同梱のバーチャガンも軽くて扱いやすい。造形も悪くはないが、改造でもしてみたくなるぜ!? (TETSU)

9

編集部総評

秋もそろそろ最後、いよいよ年末も見えてきた今月は、本命の「バーチャコップ」は外せなさそうだね。22日発売の「X-MEN」「燃えプロ」はサンプル未着、及び不完全のため次回でやるよ。「VF2」も登場だ。

年末年始の大物ラッシュを前に買い控えてる人、もったいないですよ。楽しく遊べる「レイマン」や「ばくばくアニマル」は持っていたい。(ようこ)

とりあえず「バーチャコップ」は安心買いのAM2研モノでイチ押し。あとは「ばくばく」と「インターセプター」、穴場なら「幹」の持つ味も捨て難い。(ロ)

こんなにガンシューティングが面白かったのか、と実感できる「バーチャコップ」は、ぜひみんなにやってほしいところ。「幹」も結構味があるぞ。(ジャム)

新着ソフトチェッーク!!

最後は、前月から毎月2キャラずつ発売されている「バーチャファイターCGポートレートシリーズ」。人気の高いパイ編とアキラ編は、早めに買わないと売り切れるかも？

バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜

11月17日発売

完成度 100%

●セガ
●1,280円
●ETC(音楽付きCG集)
●バックアップなし
●1人用

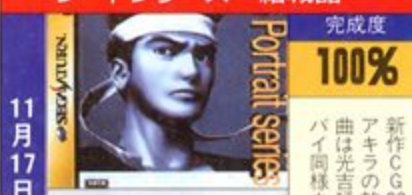
香港の映画スター・パイが地元に帰った様子を描写。曲は高原由妃、魅惑の新作CG30点を収録。

シリーズの回を重ねるごとに毎回向上するCGレベルの高さに、とにかく驚かされるのがこのパイ編。バリエーションという点でも、買い物シーン、演武シーン、映画の撮影所のシーン、シャワーシーン(／)など、普段は見れないパイの私生活風景の描写には、シリーズの中でも1、2の満足を得られる内容と言える。欧米人並みの素顔を見せてくれる新しいモデリングをはじめ、いろんな表情を見せてくれるパイ。サラ編同様、ファンでなくても一見の価値がある。(ジャム)

バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜

11月17日発売

完成度 100%

●セガ
●1,280円
●ETC(音楽付きCG集)
●バックアップなし
●1人用

新作CG28点で、主人公アキラの放浪の旅を描写。曲は光吉猛修「夏の嵐」。パイ同様カラオケつき。

始まるといきなり鋭いニラミをきかせてくるアキラ。最近はアニメ放映も始まり、主役としてもそのイメージがだいぶ定着してきたアキラではあるが、内容的には演出の創出にかなり苦労した跡がうかがえる。正直なところでは、ジャッキー、サラ、パイ編のCGほど、新鮮で鮮烈なCG映像というものは少ないが、これが「VF3」でのアキラの姿(?)とでも思えば、また興味のほどは変わってくるだろう。ノリのいい曲は良いが、肉マンをほおばる姿はアニメの影響かな？(ジャム)

※11月号の当コーナーの「セガインターナショナルビクトリーゴール」のレビューにおきまして、「スルーパスができない」との記述がありましたが、実際にはできます。読者の皆様ならびに関係者の方々に訂正とお詫びを申し上げます。

次世代 裏技リーグ

今回もギリギリまで待ちに待って集めた裏技の数々を公開。次から月2回刊になるけど、裏技ページの内容も濃さを保てたらいいんだけど……って、こればかりは自力じゃしようがない。

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

ハングオンGP'95
●セガ
●サターン
32ビット級

制限時間をフリーにする

モードセレクト画面でタイムトライアルに合わせた後、ボタンを「右、左、上、下、Z」の順に押してから決定すると、時間制限がフリーになる。

（福岡県・中沢信司）

この画面でタイムトライアルに合わせてからコマンド入力。その後スタートで決定する。

タイムの表示がフリーになり、ゆっくり練習可能になる。逆走も自由に楽しめるね。

ハングオンGP'95
●セガ
●サターン
32ビット級

11台目のスペシャルマシン

使用できるバイクの種類を10種類まで増やしたら、どのコースでもいいから29秒を切るレコードタイムを出す。

すると、これまでのものとは比較にならないスペシャルマシンが使えるようになる。

（福岡県・中沢信司）

使用できるバイクが10種類になったら（バイクを増やすための条件は、先月号の紹介記事を参照）、どのバイクでもいいから、いずれかのコースで29秒以下の記録を出す。すると、近未来的デザインのスペシャルマシンが現われるのだ。性能は、使ってみてのお楽しみ。

レイヤーセクション
●タイトー
●サターン
32ビット級

クレジット数を2倍にする

タイトル画面が表示されている時に、方向ボタンの左とL、R、Cボタンを押さえて、そのままスタートボタンでゲームを開始すると、クレジットの数を8（通常は4）に増やすことができる。

（東京都・ダライラマ・19歳）

特定のボタン＋スタートでクレジットが2倍に。これなら全ステージクリアにも光明が！

バーチャファイターCGポートレートシリーズ
●セガ
●サターン
8ビット級

音声のモードを変更する

メインメニューが表示されている時に、Xボタンを押さえたままオートプレイを選ぶと、映像はオートプレイのまま、カラオケのサウンドが流れる。

また、同じ要領でカラオケを選ぶと、カラオケ映像＋ボーカル入りのサウンドになる。

（宮城県・江口修平・16歳）

メニューでXを押さえてどちらかを選ぶと、サウンドが通常の逆に。

カラオケなら音声入りサウンドになる。ジャッキー編も同様の裏技が可能だぞ。

サンダーストーム＆ロードブラスター
●エグゼコ
●サターン
64ビット級

ステージセレクト他

「サンダーストーム」のオプションで、プレイヤー数を5に設定したら、フリーカスタマイズの画面に入る。そして右の写真のように設定した後、いったんタイトル画面まで戻ったら、X、Y、Zボタンを同時に押す。

すると、成功すれば画面にステージセレクトと当たり（無敵モード）の項目が表示される。ちなみに「ロードブラスター」でも、これと同じ裏技が使えるぞ。

（東京都・波田秀雄）

どちらのゲームでもいいから、プレイヤー数を5に設定したら、フリーカスタマイズでこの写真のように設定、その後タイトル画面でX、Y、Zを同時に押せば完了。「当たり」はL、Rボタンでオン・オフだ。

クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～
●セガ
●サターン
64ビット級

エンディング鑑賞コマンド

タイトルでボタンを「右、上、左、上、下、上、右、左、上、右、左、下」と押すと、画面に「ENDING」と表示され、エンディングをすぐ見られるようになる。

（秋田県・バコバコアニマル）

コマンド入力後、画面下に文字が出たら、ゲームをスタートするとエンディングが！

●裏技リーグ欄外編〈ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード〉【第4のリング】オプション画面でA、C、X、Y、Zボタンを押さえ、そのままリングセレクトの項目で左右に押すと、隠された04番のリングが選択できる。（群馬県・桜井モトキ・16歳）←右奥にロープを張ったようなリングは一見の価値あり？ 16ビット級だ。

●裏技リーグ欄外編〈シムシティ2000〉【ヘリを撃つ】プレイ中に「取り壊し／除去」のアイコンを選択後、ヘリコプターにカーソルを合わせたら、Lを押しながらAボタンを押す。するとヘリを狙撃できてしまう！（福島県・青木壮・17歳）←あまりしつこく撃つと墜落・炎上するぞ。8ビット級だ。

セガ インターナショナル ビクトリーゴール

●セガ
●サターン

32ビット級

試合中の音声を変える

いずれかのモードで、試合開始前の旗が表示されている画面の時に、L、Rボタンを押さえたら、そのままセレクト画面になるまで待つ。後は普通に試合を始めると、試合中の音声がすべて光吉猛修氏のものになるぞ。

（東京都・片岡晶輝・21歳）

この画面でL、Rを押さえたまま、セレクト画面まで進める。ゲームモードは何でもいいぞ。

そしてセレクト画面になったらボタンを離して、普通にゲームを始めよう。

すると音声が光吉猛修（デイトナUSAなどボーカルの担当）バージョンになっている！

ゴールデンアックス・ザ・デュエル

●セガ
●サターン

8ビット級

簡易セレクトモード

VSモードをプレイしていてどちらかが勝利したら、画面に「〜WIN」と表示されている間にポーズをかけてLボタンを押す。

すると、次の対戦での使用キャラ選択ができる「セレクトモード」に入れるのだ。

（神奈川県・カイナ・18歳）

セレクトモードでキャラを選択したら、再びLを押してからポーズを解除すると、1度のアクセスで次に進む。時間を節約したい時に。

信長の野望・天翔記

●光栄
●サターン

16ビット級

新たなシナリオ

最初にメニュー画面で「新しく始める」を選んだらL、Rボタンを押さえる。そして、そのままX、Zボタンを押すと、新シナリオ「本能寺の変」が追加される。

（東京都・荻野卓・21歳）

歴史上あまりにも有名な「本能寺の変」のシナリオが追加される。開始時期は1582年。

出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK

●コナミ
●サターン

16ビット級

2つのコナミコマンド

「ツインビーヤッホー！」のプレイ中にポーズをかけたら、ボタンを「上、上、下、下、左、右、左、右、B、A」の順に押してから解除すると、1度だけ無条件でフルにパワーアップできる。

また、同じ要領で「上、上、下、下、左、右、左、右、A、B」の順に押すと、ポーズ解除と同時に強制的にミスになる。

（愛知県・TCDP・20歳）

「ヤッホー」のプレイ中にポーズ&コマンド入力。「出たな〜」ではない。

解除するとほぼ最強にパワーアップする。ただし一回しか使えないので注意。

出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK

●コナミ
●サターン

16ビット級

ステージセレクト

「出たな!!ツインビー」および「ツインビーヤッホー！」のプレイ中に以下の条件を満たすと、タイトル画面でステージセレクトが可能になる。

なお、この裏技はバックアップデータを消さない限り有効だ。

（東京都・ツインビーム）

出たな!!ツインビー

設定はどんな状態でもいいから、コンティニュー回数を3回以下に抑えて最終ステージをクリアすると、タイトル画面にステージセレクトが追加される。同様に、コンティニュー3回以下で2周目をクリアすると、2周目のステージセレクトも可能になる。

ツインビーヤッホー！

ノーマルかスペシャルの難易度で、ベルを50個以上ためて最終ステージをクリアすると、タイトル画面にステージセレクトが追加される。ステージセレクトの数字はA、B、C、D、スタートボタンが順送りで、他のボタンが逆送りとなっている。

マスターズ 遙かなるオーガスタ3

●T&Eソフト
●サターン

16ビット級

デモメニュー

方向ボタンの右とX、Zボタンを押さえたままリセットをかけたら、そのままボタンを離さずに待っているとビジュアルが自由に見られる「デモメニュー」になる。

（東京都・斉藤高尾・18歳）

メニューではワイド画面選択も可能。ちなみにこの裏技は前作と同じだったりする。

裏技大募集！

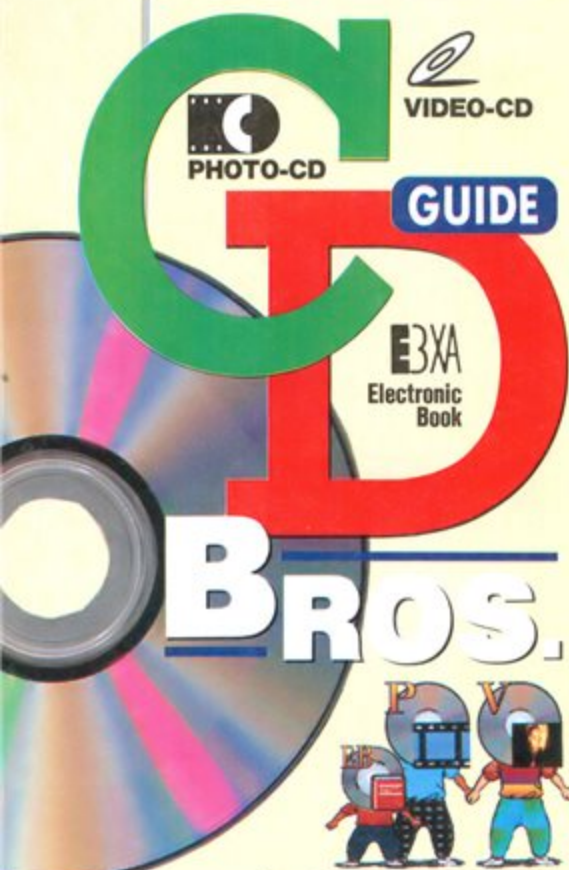
●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（セガサターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。ハガキの裏（封書も可）に、ゲーム名と機種、発見した裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64ビット級	セガサターンソフト2本&図書券5,000円分
32ビット級	セガサターンソフト1本&図書券3,000円分
16ビット級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8ビット級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき　〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6 平田ビル2F ソフトバンク㈱
「セガサターンマガジン」編集部　「次世代裏技リーグ」係まで

●裏技リーグ欄外編《シムシティ2000》【スロットマシン】プレイ中に条例で「ギャンブル公認」にした後、マリーナのそばにいるヨットにカーソルを合わせてLボタンを押すと、スロットで遊べる。（東京都・金本孝治）←1回ごとにお資金を消費するが、絵がそろうと何か起こるらしいぞ。8ビット級だ。

PHOTO-CD VIDEO-CD
CD GUIDE BROS.
EBXA Electronic Book

ニッサンのショールームに行ったら、ビデオCDをバリバリ再生しているセガサターンを見つけてうれしくなった、なんて体験をした人いませんか？　家でも活躍させてね。

このページに紹介されているソフトは

ビデオCD
●ムービーカード、またはビデオCDデコーダーを装着したセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応。

フォトCD
●フォトCDオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターンでプレイできます。ハイサターンは標準対応。

電子ブック
●電子ブックオペレーターを使ってシステムを読み込ませたセガサターンとV・サターン、ならびにハイサターンでプレイできます。

秋の夜長名作選① チャップリンの黄金狂時代 1922年度完全版

ビデオCD・シネマ
◆シネマサプライ
◆11月10日発売
◆3,800円（2枚組・81分）
問い合わせ先：03-3319-5530

嵐の山小屋で、空腹のあまり靴をゆでて食べてしまう映画、といえば思い出す人もいるでしょ。

映画、カラオケ、アニメ、HOW TOものなど、多彩なジャンルで130本以上のビデオCDタイトルを発売しているシネマサプライから、秋の夜長にピッタリの、古きよき名作映画選4本が同時にリリースされる。

その1本は、あの喜劇王チャップリンの「黄金狂時代」。金鉱脈を求めて人々がアラスカへと繰り出したゴールドラッシュの時代、我らが小さな英雄チャップリンもヒョコヒョコと例の足どりで雪山へと向かう。愛と笑いとペーソスに溢れる本作を、安価に所有する絶好の機会だ。

他にも3作品が同時発売
・オペラ座の怪人（1925年・アメリカ）
・シラノ・ド・ベルジュラック（1950年・アメリカ）
・落ちた偶像（1948年・イギリス）

～「わちふぃーるど」不思議な国～『猫のダヤン』

フォトCD画集
◆グラムス
◆発売中
◆3,800円
問い合わせ先：03-5722-5151

〝わちふぃーるど〟とは耳慣れぬ言葉だが、この大きな〝おめめ〟のネコは、雑貨や絵本などで見覚えのある人も多いのでは。

このネコのダヤンが、ヨールカの魔法にかけられ、不思議の国〝わちふぃーるど〟にやって来た……そんなファンタジックな物語をフォトCDに収録。絵本をサターンの上で開くようにして、ダヤンの冒険を観賞しよう。

妖精や奇妙な動物達が暮らす異次元世界〝わちふぃーるど〟。ここでダヤンはいろんな不思議を体験する。女性やお子様におすすめの1本。

おまたせ マルチナディアVol.1 いよいよ発売！

「ふしぎの海のナディア」の魅力を余すところなくつめこんだビデオCDデータ集、「マルチナディアVol.1」（ガイナックス／6,800円）。ちょっと制作が遅れてたけど、11月10日に発売決定／　首を長くして待っていたファンもこれで一安心、てとこかな。Vol.2、3も今冬発売予定だって。

ナディアの表情集など、いろんなデータを好きなように引き出せる完全保存版。

プリメーラ・プリメーラカミノのビデオCDをプレゼント

日産自動車が新車販売にセガサターン＆ビデオCDを活用しているというニュースは先月号でお伝えしたけど、今月は実際にディーラーで使用しているプリメーラ、プリメーラカミノのプロモーション用ビデオCDを2枚組で5名様にプレゼント。「走り」や「スタイル」「メカニズム」などを確かめてね。住所・氏名・年齢・職業・電話番号、このコーナーの感想を明記し、「日産P」係まで（12/8消印有効）。

プレゼントの応募・意見はこちらへ
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-27-6
平田ビル2F　ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
「CD BROS.」係

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン読者プレゼント

●応募のきまり●

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは12月8日（当日消印有効）、発表は本誌12月22日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表後2カ月たっても未着の場合は編集部にご連絡ください。　（TEL　03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト

20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'95年12月7日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「天地無用！」ソフト

提供　ユーメディア

3名

天地ファンなら絶対"買い"だよね。ユーメディアさんから特別に3名様にプレゼント。18歳未満の人は応募できないから注意してね。

3 SNKカードホルダー＆ダライアス外伝クリアケース

10名

非売品／提供　サイトロン

名刺やテレカ、キャラクターカードなんかを入れるのにちょうどいいサイズのカードホルダーと、あると便利なクリアケースをセットで。

4 アニメ版「バーチャファイター」ポスター

10名

非売品／提供　AM2研

テレビ東京系列で10月9日より放送されている「バーチャファイター」。君はもうアキラに会ったかな？

5 「ストリートファイター RBOF」テレカ

3名

非売品／提供　カプコン

実写版の春麗の太股もいいものだと思う、今日この頃だが……。そう思わない？

6 「将棋まつり」のぼり＆テレカセット

3名

非売品／提供　セタ

祭りといえば"のぼり"。だからミニのぼりをプレゼント。テレカもオマケにつけましょう。

7 「ぷよぷよ通」＆「魔導物語A」ポスター

5名

非売品／提供　コンパイル

全国100万人のアルルファンの皆様に。ぷよ通と魔導のポスターをセットで。

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

10月号読者プレゼント当選者

①お好みセガサターンソフト（20名）
神奈川県・桜井亮輔、三重県・堀江勝彦、宮城県・鈴木かおり、北海道・谷川佐由利、滋賀県・奥村明美、福岡県・倉持兼遊、香川県・下田武則、兵庫県・三浦明仁、大阪府・香島潤、岩手県・作　康正、東京都・新城真希、長野県・柄谷正徳、秋田県・木塚尚澄、茨城県・室田健児、富山県・糸田利行、東京都・辻村紘子、和歌山県・片岡充智、埼玉県・松崎英、静岡県・軒拓孝治、東京都・山脇太一
②カプコン　Tシャツ（10名）
福岡県・北寄恵子、岡山県・名雪亘、東京都・玉田光之、東京都・藤井栄司、大阪府・村野誠紀、大阪府・中村洋子、石川県・山岸晃大、愛知県・中川智樹、京都府・西川広樹、京都府・大島邦宏
③ベパルーチョハガキ＆バーチャステッカー（5名）
長野県・田岡繁、香川県・佐藤幸也、神奈川県・小林義人、和歌山県・長友晶樹、群馬県・竹田昭裕
④「ガンバード」テレカ（1名）
三重県・梅谷礼子
⑤「パンツァードラグーン」海外ポスター（3名）
大分県・石河有紀子、三重県・後久鮎子、山口県・山川健太郎
⑥「バーチャファイター2」リアルフィギュア全キャラセット（1名）
香川県・曲原伸一

INFORMATION

昨年11月22日のセガサターンの発売以来、早くも1年。年末に向けてますます盛り上がるセガサターンの状況をふまえ、本誌も次号から、いよいよ月2回刊へ突入！　これまで以上にパワフルな誌面を展開していくつもりなので、今後ともよろしく!!

セガサターンマガジン 12月8日号は11月24日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03-5642-8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技については答えしません。

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　永田洋子　千葉保弘　長谷　守　黒谷慶大／**編集協力**　石埜三千穂　政綱大介　山田朋一(ヘッドルーム)　藤森英明　稲元徹也(ターニングポインツ)　田中　茂(メディアミックス)／**アシスタント**　小菅　誠　北山貴代／**ライター**　折原光治　佐々木功一　小林　仁　戸塚井一　作山哲広　窪田　剛　渋谷洋一　栁田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　川口　一　鈴木　剛　宮田公彦　まさ　杉本穣司　香月貴彦　鈴木敦子　さいとうよしこ／**レイアウト**　渡辺　緑　村田雅英　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　山口浩司　しのらんど　白勢房枝(邯鄲庵)　藤瀬典夫　藤澤久美子（スタジオ・ビー・フォー）　松田　拓／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　新井英一　小林士薫　田中修一／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子／Special Thanks　MEGA FORCE (France)／**写植**　ケイズグラフィック　大洋プロ／**校正**　フィールドアップ／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿と（方法は自由）履歴書を編集部にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。ご応募後1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

の勝ち!

TIME WARNER INTERACTIVE'S

Virtua Racing V.R.™

バーチャレーシング セガサターン

12月22日発売決定!!

希望小売価格5,800円(税別)

※画面は制作中のものです。

『いつものテレカキャンペーン』実施!! 詳しくは商品に入っているマニュアルを見てね!

セガサターンマガジン 12月号 1995 DECEMBER

1995年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第11巻12号通巻132号

発行人・橋本五郎 編集人・和田 修

発行 ソフトバンク株式会社出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125

定価540円(本体524円)

Printed in Japan

T1005503120544

雑誌05503-12